576 KByte

C–64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 10. szám, 1992. október

Ára: 98,– Ft



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1


1990/2

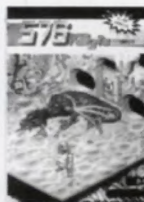

1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1

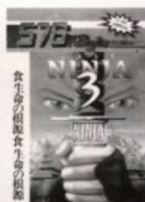


1991/2



1991/3


1991/4

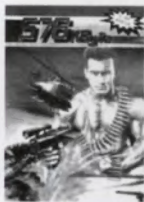


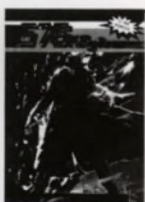
1991/5


1991/6



1991/7-8

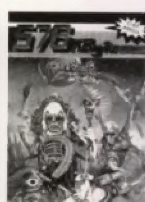

1991/9

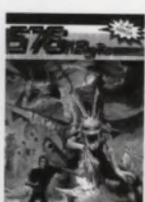

1991/10



1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7–8



1992/ 9



Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:

az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991–ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft–ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 110 Ft–ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1/től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7–8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1991-től a lap eredeti áron vásárolható meg!

Szimulátor különszám 100 Ft/ db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

Az eddig megjelent számok tartalomjegyzékét a februári számban megtalálhatod!

TARTALOM

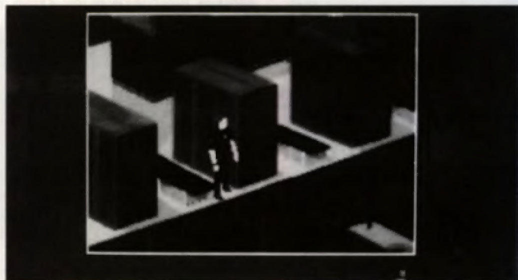


Fantasy Játékszalon

Először is szeretném megköszönni mindenkinek a támogatását, aki levelet küldött. Sajnos a vártnál kevesebben írtak, és ez elrettentette azokat, akik a komoly befektetést igénylő vállalkozáshoz az anyagi segítséget nyújtották volna. Amit azonban elhatároztunk, muszáj keresztülvinni, már csak azoknak a kedvéért is, akik támogatták a sok-sok játékos által egyszerre játszható játék ötletét. Ezért egy egyenlőre járhatóbb utat választottunk: egy levélben játszható fantasy-játékot. Az ilyen típusú játékok nagyon népszerűek az USA-ban és az UK-ban, de nálunk ez lesz az első. A játékot egy igen komplex programrendszer irányítja (lényegesen összetettebb, mint az FJ esetében lett volna), ezért a játékot egyszerre akár 1000 játékos is játszhatja. A játékosoknak ehhez nincs szüksége számítógépre, ugyanis ők a parancsaikat levélben írják le. Ezt betápláljuk a központi gépbe, és elküldjük a több oldalas, lézernyomtatóval kinyomtatott, grafikus térkép-mellékletekkel ellátott választ a kalandjaik leírásával. Újabb parancsok, újabb levél. A dolog egyetlen hátránya az FJ-vel szemben, hogy lassabb a játékmenet. Viszont ezt pótolandó, egy körben sokkal több dolog történik, több százszor annyi lehetősége van a játékosoknak, mintegy párhuzamosan működő, 20-30 felhasználós hálózatban. Némi ízelítő a játékkal kapcsolatban: egy 30,000 helyszínből álló térképen játszódik, varázstárgyak, varázslatok, szörnyek százai vannak benne, komplex labirintusokat, sötét tornyokat deríthetsz fel, kitalálhatod és elkészítheted a saját fegyveredet, páncélodat, 8 különböző faj közül választhatsz. És persze találkozhatsz, megismerkedhetsz, sőt meg is küzdhetsz a többi játékossal. Aki az FJ-re jelentkezett, annak elküldtünk egy szabálykönyvet és egy jelentkezési lapot, de minden más érdeklődőnek is szívesen elküldjük mindezt (persze ingyen), ha az alábbi címre ír:

JÁTÉK LEVÉLBEN
BUDAPEST
PF. 134
1680

Tihor Miklós



Változatlan áron – már 40 oldalon!

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Várlaki Imre

'92/10

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.



E.C.T.S.

1992. Szeptember

Bizonyára meglepve találjátok a hírek felirat helyett ezt a négy betűs rövidítést és sokan nem tudjátok miről is van szó. Az E.C.T.S. egy számítógépes kiállítás, melyet minden évben kétszer rendeznek meg Londonban a BUSINESS DESIGN CENTERBEN és, ahogy mondják „amelyik software ház itt nem jelenik meg, ott valami gond van."

Valóban az ACCOLADE-tól a ZEPPELIN-ig mindenki képviseltette magát ezen a játékkarneválon. A helyzet és a sors úgy hozta, hogy mi is ott voltunk, ezért aztán elhatároztuk a hírek helyett inkább erről az eseményről tudósítunk. Természetesen az ott eltöltött két nap alatt nem lehetett minden kiállítót meglátogatni és személyesen elbeszélgetni az újdonságokról, de azért a leghíresebbekkel sikerült találkoznunk, így most névsor szerint haladjunk végig az egyes cégeken és a karácsonyra igért újdonságaikon!

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

A cég teljesen leállt a C64-es játékok készítéséről így aztán a TEST DRIVE III-ról is le kell, hogy mondjatok! Pc-re viszont annál több újdonság várható. Stephen King regénye alapján készül a THE DARK HALF, egy 256 színű VGA-s csoda. Digitalizált hangok, „clik-and-point" irányítás, mindössze 12 parancs, ez jellemzi ezt a horror adventure játékot. Folytatódik a SPELLCASTING sorozat is az új rész címe SPELLCASTING 301: SPRING BREAK. Ki ne ismerné az ELVIRA sorozatot, nos a készítők egy új játékot kódolnak, címe WAXWORKS. A stílus hasonlóan horrorisztikus a kor azonban más. Hősünk eltűnt testvére keresésére indul az egyiptomi piramisok mélyére. A készítők 100 órai játékot garantálnak (Amiga, Pc). Újabb folytatás, STAR CONTROL II-THE UR-QUAN MASTERS, a stílus és a kivitelezés hasonló az elődökhöz (Amiga, Pc). Az olimpiát kedvelők már októbertől játszhatnak a SUMMER CHALLENGE-el és ahogy elnézem a grafikát nem is akármilyen élményben lesz részük (Pc). Jó hír az Amigásoknak, megjelenik a WINTER CHALLENGE! Végül két játék, melyek csak december környékén várhatók ZYCONIX (Amiga, Pc) és ERIC THE UNREADY (Pc).

ALTERNATIVE SOFTWARE

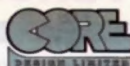
Egyetlen érdemleges újdonság DOCTOR WHO, mely egy angol TV-show feldolgozása. Aranyos figurák, künnyű játszhatóság, jó grafika, bárgyú játékmenet (Amiga).



Gondolom a C64 tulajdonosok szíve megdobban e név hallatán, hiszen ők azon ritka forgalmazók közé tartoznak, akik még nem írták le a „nagy öreget". Valóban rengeteg újdonság várható karácsony előtt. Talán a legnagyobb dobásuk a CAPTAIN DYNAMO (Amiga, C64). Én ilyen aranyos mászkálós játékot még soha nem is láttam! Részletesebben még szólunk róla valahol az újságban. A három új Seymour: SUPER SEYMOUR SAVED THE PLANET, SERGEANT SEYMOUR ROBOT-COP és WILD WEST SEYMOUR azt mutatja, hogy a DIZZY-k kora leáldozott. Kevin Costner sikerét megirigyelvén Robin Hood új alakot öltve jelenik meg a monitorokon. Igaz a feje nagyobb lett, termete kisebb, de a fürgesége a régi, legalábbis gondolom, mert különben hamar elfogy az a három élet, amellyel végig kéne vinni a játékot. Az októberre várható program címe ROBIN HOOD LEGEND QUEST (Amiga, C64). Végezetül két sportszimuláció, egy snooker: CLU BOY (C64) és egy autóverseny SLICKS (Amiga, C64).



A Francia cég mindössze két szép játékkal képviseltette magát. Az első egy folytatás, GOBLIIINS 2. Sokat nem kell mondanom róla, akinek tetszett az első rész, az nem fog semmi kivetnivalót találni a másodikban sem (Amiga, Pc). A másik egy kaland játék, melyről nem sokat tudok, csak fotókat láttam róla, de ez épp elég volt ahhoz, hogy megtetsszen. A WEEN THE PROPHECY szerintem az év egyik sikere lesz. Története egy teljes napfogyatkozás után játszódik, ahol hősünk feladata három mágikus homokkő megtalálása, melyek segítségével megakadályozhatja a föld teljes pusztulását (Amiga, Pc).



Kevés program, magas színvonal! Az első egy Sierra stílusú kalandjáték a CURSE OF ENCHANTIA (Amiga, Pc). Már korában írtunk róla, tökéletes game! A második a gyerekeknek készül, címe DOODLEBUG

(Amiga). Cantoonia királyának lányát elrabolja az ördög. Feladatunk Lady Bug kiszabadítása és a fele királyság elnyerése. Nincsenek sem lézer fegyverek, sem karaterugások, csak egy varázsceruza, melynek segítségével leküzdhetjük nehézségeinket. Végül, de nem utolsó sorban egy 3D izometrikus kalandjáték, melyben egy valós világot fedezhetünk fel, miközben saját magunk alakíthatjuk a történetet. Az AD&D játék címe DARKMERE (Amiga, Pc).

DELPHINE SOFTWARE

Azt hiszem elég csak annyit mondanom, hogy ANOTHER WORLD II-FLASHBACK és azt, hogy nézzétek meg a képet, magáért beszél (Amiga, Pc)!



Kis cég egyetlen programmal, az viszont a maga nemében zseniális. A TORNADO csak Pc-n jelenik meg és azt mondják jobb lesz minden eddigi szimulátornál. Mondani sok mindent lehet, majd a tesztelés után állást foglalunk, addig előzetesen egy képet tudunk mutatni.

DOMARK

Fantasztikus hír, megjelenik C64-re és Amigara a RAMPART! Aki nem tudná ez a program egy lövöldözős és egy TETRIS szerű logikai játék ötvözete. Egy sport program az INT. RUGBY CHALLENGE is megdobogtatja majd az Amigások szívét, csakúgy, mint az AV8B HARRIER ASSAULT, amelyik először Pc-re várható. A szimulátorról csak annyit, ezt is a legjobb szimulátornak ígérik, de hát ki ne mondaná ezt a saját programjáról.

ELECTRONIC ARTS

Úgy látszik az idén ők adják ki a legtöbb sport programot, nézzük sorban. MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (Pc), PGA TOUR GOLF PLUS (Pc) TEAM USA BASKETBALL (Pc) és talán a legjobb CAR AND DRIVER-TEST DRIVE TEN OF THE BEST (Pc), vagyis, ha már az ACCOLADE nem hajlandó folytatni a TEST DRIVE sorozatot, akkor itt az EA. Jobb, mint eddig bármelyik, a külső nézettől a szimuláción át a visszajátszásig minden megtalálható benne. Tuti siker! A másik csúcs anyag a THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, melyről néhány számmal ezelőtt már közöltünk fotót (Pc). A földet



B. A. T. 2



OUTLANDER



TORNADO

NIGEL MANSEL



megszálló mamut robotok ellen vehetjük fel a harcot az ULTRABOTS-ban (Pc), ahol mi is egy nagyra nőtt gépembert irányítunk. 3D animációk, lélegzetelállító grafika! További EA játékok: SPACE HULK (Pc), BATTLE CHESS 4000 (Pc), CARRIERS AT WAR (Pc).

Elite

Az első cegek egyike, amely meglátta, hogy a computerjátékok ideje leáldozóban van és a jövő a játékgépeké (SEGA, NINTENDO). Éppen ezért csak egy játékkal mutatkoztak, az viszont csúcs, csak szerintem egy kicsit nehéz. A JOE & MAC CAVEMAN NINJA mind Pc-n, mind Amigán az év végére várható.

empire SOFTWARE

A CAMPAIN-t (Amiga, Pc) már nem kell bemutatnom, hiszen korábban írtunk róla a hírekben, a meglepetés a PACIFIC ISLAND MISSION DISK (Amiga, Pc), valamint a PACIFIC ISLAND 2 (Amiga, Pc). Két régen várt C64 programot is ígérnek az év végére a WRATH OF THE DEMON-t és az INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE-t, hát mit mondjak, már ideje volt! Még néhány játék, melyeknek csak a címe ismeretes SYBER SPACE, EYE OF THE STORM (Amiga, Pc).

FLAIR SOFTWARE

A kedvenc cégem! Néhány mászkálós játék a kínálatukból DEMON BLUES (Pc, C64), TOPSY TURVY (Pc, Amiga, C64), SPACE VEGETABLES (Pc, Amiga, C64), METAMORPHOSIS (Pc, Amiga), WORLD OF THE TROLLS (Pc, Amiga, C64), Bátran állíthatom, hogy mindegyik külön-külön egy csoda! A korábban kiadott sport programjuk után (WINTER SUPER SPORTS '92) a most megjelenő EUROPEAN SUPER SOCCER (Pc, Amiga, C64) biztos, hogy nem lesz akkora siker. Ilyen rossz focit régen láttam! Állításuk szerint a legsikeresebb program 1992-ben Angliában a NINJA RABBIT volt, ezért aztán megírták a második részt (INT. NINJA RABBIT), majd karácsonyra ígérik a NINJA RABBIT 3-at (Pc, Amiga, C64). Micsoda ízlés! Végül a cég bomba híre! Karácsonyra a piacon az ELVIRA II C64-es verziója. A programról csak annyit, négy lemezes lesz!

E.C.T.S.



Ők sem hanyagolják el a C64-est! LIVERPOOL (Amiga, C64) annak a focinak a neve, melyet októberben kezdenek árusítani. Nekem nem tetszett, de mások szerint egész jó. Ami viszont a látott sport programok között előkelő helyen van az az új NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF (Amiga, C64). Itt is magáért beszél a kép. Könnyen kezelhető, szép, játszható a játék. Egy új BOULDERDASH is feltűnt, csak most a megszokott emberke helyett egy nyúl bőrébe bújva kell kavarnunk labirintusról labirintusra (Pc, Amiga, C64). Ha már állat, akkor legyen mondjuk egy hód a következő bemutatandó játék főhőse. A BREAVERS (Pc, Amiga, C64) főleg a kisgyerekeknek nyújt majd szórakozási lehetőséget. Végezetül egy program, ami nem megszokott a GRANDSLAM-től. Címe: REALM OF DARKNESS (Pc, Amiga) egy AD&D stílusú mászkálós kalandjáték. A képek alapján ez sem lesz csúnya.



Mindössze öt programot hoztak magukkal, azok viszont kellemes szórakozást ígérnek a hideg téli estékre. Két autóversenyt LOTUS III-THE ULTIMATE CHALLENGE (Amiga), NIGEL MANSEL'S CHAMPIONSHIP CHALLENGE (Pc, Amiga), egy mászkálós ZOOL (Amiga) és két kaland játékot DEAMONSGATE 1 (Pc, Amiga), HERO QUEST 2-LEGACY OF SORACEN (Pc, Amiga).



Egy cég akitől többet vártam. Kis stand, kevés ember, kevés program, de arról is csak információs anyagot adtak, nem is láthattuk őket. Az első egy akció játék, mely remélem jobb lesz, mint a film. A BATMAN RETURNS hamarosan kapható lesz (Pc, Amiga, C64), míg az ELITE 2-FRONTIER-ről csak hírek terjengenek, de valószínű, hogy karácsony előtt már játszhatunk vele (Pc, Amiga). Sokat ugye nem kell mondanom róla, a mostani rész is hasonló lesz az elsőhöz de ebben 100 csillagrendszeren belül bolyonghatunk harcot és kalandot keresve.



BODY BLOWS



HARRIER JUMP JET



DUNE 2.



SPELL CRAFT



Végre egy kommandós játék a SABRE TEAM (Pc, Amiga), melyben öt küldetést kell teljesítenünk a dzsungeltől az óceánig, harcolni amíg az idegeink és a joystick-ünk bírja. A VIKING-KINGDOMS OF ENGLAND II-ről találhattok leírást az újságban, csakúgy mint a GRAHAM TAYLORS SOCCER CHALLENGE-ről, ezért ezekre nem is térnék ki. Két mászkálós játék is a karácsonyi piacra kerül a SOCCER KID és az ARABIAN NIGHTS, mindkettőt csak Amigára tervezik. Talán a LASER SQUAD-hez lehetne a legjobban hasonlítani a SHADOWLORDS (Pc, Amiga) című játékot, csak a helyszín változott meg. Küldetéseinket most egy űrbázison kell végrehajtani.



A kiállítás legnagyobb favoritja és a kiállított programokat látván nem is alaptalanul. Mondanom sem kell, hogy a szimulátorok királya, az F-15 III (Pc-386) bemutatóján álltak a legtöbben. Háááát! Én személy szerint nem szeretem a szimulátorokat, de ezt még én is ki fogom próbálni! Nézzük tovább a többi kiállított csodát: ATAC (Pc), B-17 FLYING FORTRESS (Pc), TASKFORCE 1942 (Pc), HARRIER JUMP JET (Pc). Végül egy meglepetés! Szeretnének betörni a „Sierra" piacra. Erre minden esélyük meg is van, hiszen a novemberre várható REX NEBULAR (Pc) stílusában egyedülálló. 256 színű VGA grafika, teljes animációk és izgalmas játékmenet. Végül a DARKLANDS-et (Pc) szeretném megemlíteni, melyről már korábban beszámoltunk és a következő számban teljes leírást is találhattok róla lapunkban.



Két játék, és mindkettőnek azonos a főszereplője - JAMES POND. Az első az AQUATIC GAMES (Amiga), mely egy olimpia, amit az állatok között rendeznek meg nyolc sportágban. A grafikát látva a kisebb gyerekek kedvence lesz! A másik programot csak 1993 márciusára ígérik, címe JAMES POND 3-SPLASH JORDAN (Amiga). Időszámítás után 92-t írunk, Hector uralkodása alatti Rómában rabszolgaként kezdjük pályafutásunkat, hogy a csúcsra jutva császárrá válasszanak. Mindez a ROME

AD92 (Pc, Amiga) játék lényege. A CIVILIZATION sítlusú játék várható megjelenése október. Egy kicsit későbbre tehető a DAUGHTER OF SERPENTS (Pc, Amiga) megjelenése, de a grafikát látva megéri a várakozás!



MINDSCAPE INTERNATIONAL

Hát ennek a SIM sorozatnak már soha nem lesz vége?! A két további rész címe SIM LIFE (Pc) és SIM FARM (Pc). Alig egy évvel a beigért megjelenés után itt a WING COMMANDER Amigára! Rosszabb, mint bármelyik C64-es program, de legalább lesz vagy 10 lemezes! Szerintem a hónap bukásába sem férne bele, annyira gyenge! Nem így a STRIKE COMMANDER (Pc-386)! Fantasztikus szimulátor soha nem látott gyorsasággal és kezelhetőséggel, legalábbis a gépkönyv szerint. Elképzelted már valaha, hogy egyszer te lehetsz MAD MAX? Nos itt az alkalom! Nem kell más, csak, hogy megszerezd az OUTLANDER (Pc) című csodát és indulhat a mészárlás autók, motorok és tankok ellen. A kaland folytatódik az ULTIMA VII PART 2-ben (Pc), csak novemberig kell várni. Egy kicsit nyugodtabb vizekre evezve; megjelenik egy új sakk program is, a CHESSMASTER PRO (Pc). Végül a teknősöket felváltják a varangyok. A harcias állatokkal a BATTLETOADS-ban (Pc, Amiga) találkozhatunk. A cég szerint még BATMAN-t is el fogja homályosítani fényük.

MIRAGE
TECHNOLOGIES MULTI-MEDIA LTD

A Francia cég elhatározta betör a nagyok közé! Nem is esélytelenül pályázik erre, hiszen az ebben a számban ismertetésre kerülő ASHES OF EMPIRE (Pc, Amiga) valamint a DARKSEED (Pc, Amiga) játékok tényleg sikernek igérkeznek. És akkor még nem is említettem a HUMANS-t (Amiga), amivel a LEMMINGS-et akarják kiszorítani. De ha már a logikai játékoknál tartunk itt van a RAGNAROK (Pc, Amiga), amelyik a BATTLECHESS szerelmeseit próbálja MIRAGE oldalra állítani. Az esély tehát megvan a betörésre, várjuk a folytatást.

MIRRORSOFT

Egyetlen anyag, az is egy folytatás THE SECOND SAMURAI (Amiga). Mivel az első rész sikere elmaradt, így a másodiktól remélik, hogy az majd hoz valamit a konyhára. A képekből ítélve nincs rá nagy esély.



F 15. III

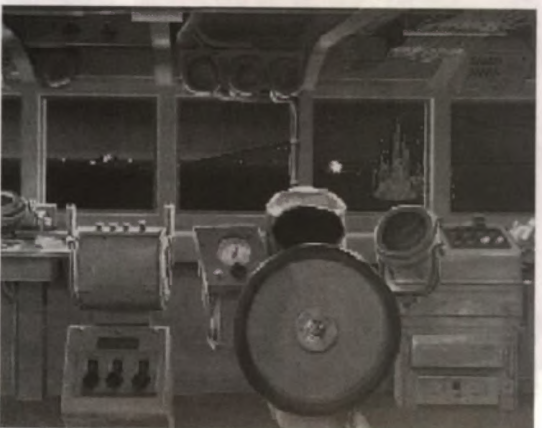


REALMS OF DARKNESS



NICK FALCO

TASK FORCE



ocean

Főleg az akció és mászkálós játékairól ismert cég most sem szakít a hagyományokkal. Még idén igérik a következő programokat: WIZKID (Pc, Amiga), LETHAL WEAPON (Pc, Amiga, C64), COOL WORLD (Pc, Amiga, C64), UNIVERSAL MONSTERS (Amiga). Ami a folytatásokat illeti, WWF WRESTLING 2 (Pc, Amiga, C64), THE ADDAMS FAMILY 2 (Amiga). Készül a ROBOCOP 3 Pc és a HOOK C64-es átirata. Végül egy 1993-as hír: az OCEAN megvette a LETHAL WEAPON 3 jogát, tehát februárra várható a játék is.

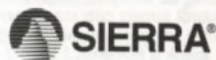


Itt is egy folytatással kezdjük, ARMOUR-GEDDON II (Amiga). Jobb grafika, gyorsabb animáció izgalmasabb küldetések várhatók az új résztől. Készül már a LEMMINGS II (Amiga) is és még egy hasonló játék a CREEPERS (Pc), ahol kis férgeket irányíthatunk. Egy elkésett program az AIR SUPPORT (Amiga), ugyanis csupán 1 éve hirdették először. A játék inkább akció, mint szimulátor, így elsősorban a lövöldözést kedvelőknek ajánlom. A végére egy nagy név maradt, azonban a minőséggel már nem igazán lehetünk megelégedve BEAST III (Amiga). Eddig sem tetszett, de ez aztán már a vég. Csak abban reménykedhetünk, hogy nem lesz negyedik rész!



Tulajdonképpen már a MINDSCAPE játékoknál kellett volna felsorolni ezeket a programokat, de én inkább szétválasztottam a kettőt, hiszen a készítők nem azonosak a forgalmazóval. Egyértelműen a legnagyobb siker a THE CHAOS ENGINE (Pc, Amiga), mely egy egyedülálló lövöldözős káprázat lesz! Korábban már erről is közöltünk képet. A másik újdonság az URIDIUM II Amiga verziója. Valószínű, hogy minden C64 tulajdonos emlékszik erre a játékra, hát most szebb lesz és gyorsabb, remélem játszhatóbb is! Készül a FIRE AND ICE Pc-s átirata, de továbbra is a SENSI SOCCER (Amiga) a sztár!

E.C.T.S.



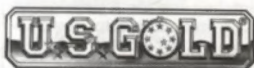
A stílus már ismerős, könnyű dolgom van, csak fel kell sorolnom a karácsonyig megjelenő programok címeit, a többit az olvasókra bízom! KING'S QUEST VI, QUEST FOR GLORY III, ECO QUEST III, SPACE QUEST V, RED BARON MISSION DISK, RAF OF THE PACIFIC, ACES OVER EUROPE.

SYSTEM 3

Csupán két új mászkálós játékkal dicsekedhetnek: SILLY PUTTY (Amiga, C64) és FUZZBALL (C64), az utóbbiról még ebben a számban bővebben.

TEAM 17

Verekedős program nem sok készül, de a BODY BLOWS (Amiga) fel fogja venni a versenyt a STREET FIGHTER II-vel, erre a legjobb bizonyíték a fotó. Másik játékuk az OVERDRIVE (Amiga), egy felülről látható autós akció program, mely a felejthető kategóriába tartozik.



Egyértelműen mindenki a STREET FIGHTER II-t várja (Pc, Amiga, C64) és nem is hiába, decemberben mindenki kedve szerint püfölheti a másikat. Siker várományosa a LEGENDS OF VALOUR (Pc) is, amely egy sorozat első része és minden idők egyik legizgalmasabb 3D-s adveturének ígérkezik. A GREAT NAVAL BATTLES (Pc, Amiga) egy stratégia szimulátor, melyben az összes tengeri csatát saját hadi jártasságunknak megfelelően vívhatjuk meg. Végezetül két AD&D játék: az SSI-től DARK SUN (Pc) és SAIL THE SOLAR WIND (Pc).

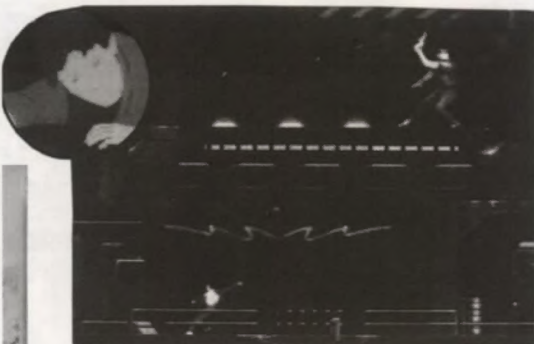
UBI SOFT
Entertainment Software

Két új kalandjátékkal dicsekedtek a francia software ház képviselői, az egyikről már mi is beszámoltunk kb 1 évvel ezelőtt és ez nem más, mint a B.A.T. 2 (Pc, Amiga), még a másik a SPELLCRAFT (Pc). Készül a DYNABLASTER C64-re! A nagygépes verziótól csak annyiban fog eltérni, hogy maximum négyen játszhatják egyszerre, egy a cég által a gyári verzióhoz adott elosztó segítségével. Hasonló sors vár a FIRST SAMURAI-ra is, már ami az átírást illeti, decemberben várható C64-re. S végül egy új mászkálós játék a B.C. KID (Pc, Amiga), amelyik az „egyszer végigjátszod és utána elfelejted" kategóriába tartozik!



ANOTHER WORLD 2.

JOE & MAC







Talán ők adják ki a legtöbb programot és a legegyszerűbben ők oldották meg az érdeklődők tájékoztatását, egyszerűen mindenki kezébe nyomtak egy videokazettát, amelyre a legújabb anyagok demói vannak felvéve. (Ez a kazetta megtekinthető az új 576 KBYTE boltban!!!!!) Csak néhány név a teljesség igénye nélkül: DUNE II-THE BATLLE FOR ARRAKIS (Pc, Amiga), APOCALYPSE (Amiga), ROOKIES (Amiga), JOHNNY WHITE (Pc), KGB (Pc, Amiga) és még...



Csak C64-re adnak ki egy csomó programot, melyből néhányat már ebben a számban is teszteltünk. Nézzük most név szerint: G.S.INT. SOCCER, WORLD RUGBY, AMERICAN TAG TEAM WRESTLING, INT.BASKETBALL, DOC CROCK'S EXCELLENT ADVENTURE, ARNIE II, INT. TENNIS, BLUE BARON.

Még néhány hír a végére, készül a KICK OFF 3 (Amiga), az ANCO programozói jóvoltából. A THALAMUS egy része is egy focin dolgozik, melynek címe ARSENAL (Amiga, C64), míg a másik rész egy csúcs aranyos mászkálós játékot kódol C64-re, címe NOBBY THE AARDVARK. A program főhőse egy lajhár, akit kizökkentenek napi 23 órai alvásából és ezáltal őrültebbnél őrültebb kalandokba keveredik. Végre megjelenik C64-re a HARALD THE HORRIBLE is a KINGSOFT jóvoltából. Itt egy viking bőrébe bújunk és harcolunk, harcolunk, harcolunk...

Legvégül néhány program, melyeknek hamarosan megjelenik C64-es átirata: LOTUS TURBO CHALLENGE 2, THE POWER 2, P.P. HAMMER 2, GEM'X 2, CRAZY CARS 3, ROLLING RONNY 2, NIGEL MANSEL, HOOK.

A civilizáció fejlődése

Sim Earth

A játék igazából négy állandóan ismétlődő részből áll, s mindegyiknél a civilizáció fejlődésének egy-egy jelentős problémáját kell megoldanunk. A négy részhez négy időskála tartozik, s a játék kezdetén választhatunk, melyik skála legelején szeretnénk kezdeni a munkát, a Teremtést.

A legelső a Geológiai időskála neve. Itt egy forró kődarabot kapunk megmunkálásra, és az évbilliók elteltével kellemes környezetet és vastag légkört kell létrehoznunk, ahol megjelenik az első többsejtű élet.

Ezután következik az Evolúciós skála, ahol az események felgyorsulnak, hiszen az eltelt időt már millió években mérjük. Most a létrejött élőlényekre kell vigyáznunk, gondoznunk őket, amíg fel nem fedezik a tüzet. Érdekes, hogy a fejlődésnek nem csak az ismert formáját valósítjuk meg, hiszen létrehozhatunk értelmes hüllőket, halakat is.

A harmadik lépés a Civilizáció. Az évezredek múltával az értelmes lények lassan eljutnak a tűztől az ipari forradalomig.

Végül következik a Technológia, az ismeretlenség kora. Az atomkort elérő lakosok lassan űrhajókat építenek és megvalósítják a csillagközi utazást, és a bolygó kiürül. Azazhogy nem teljesen, hiszen élővilágának nagy része folytatja jól megszokott életét, és a fajokat már semmi nem gátolja meg a fejlődésben. Kezdődik tehát újból az evolúció, talán egy új életformával, új feladatokkal.

A bolygó építését a FILE menüben kell kezdenünk. (Itt később lemezre menthetjük a pillanatnyi állást, vagy betölthetjük egy régebbi munkánkat.) A New Planet pontban válasszuk ki azt a környezetet, amelyik szerintünk a legideálisabb az új élet létrehozására. Itt lehetőségeink a következők:

Véletlen színtér (Random Planet)

Itt egy teljesen ismeretlen és új bolygót kell benépesítenünk, és választhatunk, melyik időskálával szeretnénk kezdeni (azaz kezdhetjük a játékot egyből a civilizáció fejlesztésével is).

Vízgolyó (Aquarium)

Ezen a bolygón csak az evolúció problémáit kell megoldanunk. Az egész bolygó egyetlen hatalmas víztükör, melyben hemzsegnek az élőlények. A civilizáció fejlődéséhez viszont szükségük van a tűzre, a tűzhöz pedig szárazföldekre. Ezért feladatunk az, hogy a területek megemelésével, vulkánok elhelyezésével és a vulkanikus működés szabályozásával minél nagyobb kontinenseket hozzunk létre.

Stag Nation

Ezen a planétán már kialakult az értelmes élet, így munkánk a civilizáció korában kezdődik. A fejlődés egyetlen akadálya az, hogy az értelmes lények egy kis szigeten élnek és nem tudnak kellően elszaporodni. Kevesen pedig nem tudnak elegendő energiát termelni, ami fejlődésüket segítené. A feladatunk tehát az, hogy segítsük át őket egy nagyobb szárazföldre, ahol ezek a gondok megoldódnak.

Egy város felépítése talán még embernek való feladat, de mit kezdenénk mi egy bolygó benépesítésével? Ez a probléma egyáltalán nem zavarta a Maxis/Ocean céget, hiszen a nagy sikerű Sim City folytatásaként egy még szebb, érdekesebb és nehezebb játékot készítettek. A játéknak nincs igazi vége, azaz sehol nem mondhatjuk, hogy Heuréka, Megcsináltam! Azok tehát, akik gyors sikerélményre vágynak, bele se fogjanak egy bolygó benépesítésébe, hiszen a játék nem fog tetszeni nekik. Akik viszont szeretik próbára tenni gondolkodásukat, logikájukat, azok élvezni fogják ezt a fantasztikus játékot.



FOTÓ: PC

Az egyik megoldás lehet, hogy a szigetet kössük össze a szárazfölddel. Ehhez például melegítsük fel a bolygót, hogy csökkenjen a vízszint, vagy fagyasszuk be a tengert.

A föld 550 millió évvel ezelőtt

Itt természetesen az evolúcióval kell kezdenünk, és igazán nincs más feladatunk, mint figyelni a kontinensek mai képének kialakulását.

A Föld ma (modern Day)

A technológia korában járunk. Az embereket környezetszennyezés, háborúk, fertőzések, energiaválság fenyegeti. A cél a válságok megoldása, az emberek életszínvonalának javítása lesz.

Mars

Az emberiség egyik nagy álma lehet a Mars meghódítása. Persze ehhez a környezetet is kellően át kell alakítani, hiszen ezen a bolygón alig van légkör, nincs víz és nagyon hideg van. 200 év alatt kell ezeket a gondokat megoldanunk és a kietlen Marsból egy virágzó, lakható bolygót varázsolnunk. Ehhez használhatunk jégmeteorokat, melyek a vizet hozzák a bolygóra, és széndioxid generátorokat, melyek segítenek a légkör vastagításában és felmelegítésében (a CO visszatartja a földről kisugárzott hőt). Ezután helyezzünk el a bolygón növényeket és a legalacsonyabb szintű állatokat.

Vénusz

A feladat itt az ugyanaz, csak a megoldandó problémák teljesen mások. 500 év alatt kell ezt a bolygót lehűtenünk, vizet és életet teremtenünk rajta.

Daisy World

Az élő bolygó elméletét kell itt igazolnunk. Az elmélet szerint Gaia az élő Föld mindig úgy szabályozza energiáit, hogy felületén a hőmérséklet az élet megmaradásához megfelelő legyen. A probléma azonban az, hogy a Nap egyre több hőt sugároz a Föld felé, ez pedig, ha nem vigyázunk, a tengerek felforrásával, az élet kihalásával járhat.

Az egyes tevékenységeknek persze áruk van. Igaz itt már energiaegységekben mérnek mindent. A játékban négy nehézségi szint közül választhatunk, s ezek igazából csak a rendelkezésünkre álló energiákban különböznek. A gyakorló módban (experimental) minden ingyenes. Itt nyugodtan tehetünk bármit, sohasem fogy ki a kasszánk. Ezt követi az első fokozat (easy), ahol 5000, a második (average) ahol pedig 2000 egységnyi energiát kapunk kezdetben. A legmagasabb szinten (hard) már nem csökken tovább energiánk, de az életet nekünk kell a bolygóra vinni, ami szintén sokba kerül (az előző szinteken az élet magától létrejön, nekünk csak irányítanunk kell). Szerencsére egy jól működő bolygó igen sok energiát termel, tehát ha jó utat választunk, nem lesznek ilyen gondjaink. Ellenkező esetben azonban hamar elveszítjük uralmunkat az égitest felett.

Ha kiválasztottuk a legjobb bolygót, kezdhetjük véget nem érő

küzdelmünket a természet erői ellen. A játék során a leglényegesebb információkat az ablakokból kapjuk (Windows menü). Itt a Glossary pontban néhány fontos szó jelentését olvashatjuk angolul, a Tutorialban pedig némi segítséget kapunk feladatunk elvégzéséhez.

Report

Ebben az ablakban már jóval érdekesebb, mindig az adott korra jellemző információkat találunk. A geológiai korban csak az élő szervezetek mennyiségét (Biomass), és az életkörülményeket (Viability) jellemző arcot látjuk. A programban ezzel az arccal több helyen is találkozunk. A mosolygós arc később mindenhol a kellemes körülményeket jelzi, a kereszt pedig azt, hogy a terület életre alkalmatlan. Az evolúció korában a magas inteligenciájú állatokat és IQ-jukat látjuk. Alul az élőtömeg és életkörülmények mellett már a népesség növekedését is egy arc mutatja.

A civilizáció és a technológia közben a fejlett lények típusát (Sentient Type), a legmagasabb és átlagos fejlettségi szintet, a népesség létszámát (Population) és az életszínvonalat látjuk. Alatta az arcok mutatják, hogy a civilizáció milyen növényvilágban él a legszívesebben. A kép legalján a termelt energiát és felhasználását olvashatjuk. Az energiahordozók mellett nagyságuk és hatékonyságuk látszik.

History

Ebben az ablakban rengeteg grafikonon nézhetjük végig a bolygó fejlődését. Például megnézhetjük a hőmérsékletet, a háborúk és a légnyomás változását is. A görbék megjelenítéséhez csak a megfelelő gombot kell megnyomnunk.

Gaia

Az ablakban „Földanyát" látjuk, aki rögtön elmondja, mit gondol tevékenységünkről.

Globe

Itt a forgó planétát látjuk az űrből. A jobb alsó sarokban lévő ikont kiválasztva a térkép ablak ikonjai jelennek meg, s ugyanazokat a tevékenységeket végezhetjük el itt is, mint ott.

Map

A térképen a teljes bolygót egyszerre látjuk a képen, és alatta találjuk azokat az ikonokat, amelyekkel bolygónk minden adatát végignézhetjük. Az ikonok mellett az információs részben a térkép jelöléseinek magyarázatát láthatjuk, a jobb szélen lévő gombokkal pedig másik ablakokhoz kapcsolhatunk át.

A Geosphere Atmosphere, Bio. és Civ. feliratot választva a nekik megfelelő modellekbe jutunk, ahol bolygónk egyes részeinek működését módosíthatjuk.

A felirat felett az első ikonnal a bolygó térképére válthatunk, ahol a különböző magasságolat eltérő színek jelölik. A következő ikon hatására a természeti katasztrófákat (hurrikán, erdőtűz, háború, meteor...) láthatjuk a térképen, az utolsó jellel pedig a kontinensek mozgásának irányát és nagyságát jeleníthetjük meg.

A Hydrosphere első ikonjával az óceánt kapcsolhatjuk ki-be. Ha kikapcsoltuk az óceánt, a tenger alatti területek magasságát láthatjuk. A második jel a vizek hőmérsékletét, a harmadik pedig az áramlatok irányát mutatja.

Az Atmosphere első gombjával a levegő hőmérsékletét (itt a második tűzre a levegő összetételét mutató grafikont kapcsoljuk be), a másodikkal az egy év alatt lehullott csapadék mennyiségét, a harmadikkal pedig a légáramlatok irányát vizsgálhatjuk meg.

A Biosphere első ikonja a növény-, a második pedig az állatvilágot mutatja. Az állatoknál a sötét színek jelentik a fejlettebb életformákat. Ha ezeken az ikonokon kétszer megnyomjuk a tűzgombot, az egyes növény-, illetve állatfajták arányát mutató grafikon jelenik meg a képernyőn.

Végül a Civilization ikon a városok helyét mutatja a térképen. A sötétebb színek itt is a fejlettebb szintet jelölik.

Ha az információs dobozon megnyomjuk a tüzet, egy időskála jelenik meg benne. A skála mutatóját jobbra balra tologatva a kontinensek vándorlását nézhetjük végig felgyorsítva.

Edit

Ez az első olyan hely a programban, ahol mi is befolyásolhatjuk a bolygó fejlődését. Az ablakban az égitest egy kis részét láthatjuk. Ezt a részt a Map ablakban, a téglalap mozgatásával jelölhetjük ki.

Az Edit ablak bal felső részén találjuk a különböző eszközök ikonjait. Alattuk a legutoljára választott eszköz, és egyszeri használatának árát látjuk. Ez alatt pár kapcsolót találunk, melyekkel a térképen megjelenő információkat kapcsolhatjuk ki-be. Ezekkel a kapcsolókkal eltüntethetjük az óceánt, a növényvilágot (biomes), a városokat (cities), az állatokat (lives) és a természeti csapásokat (events). A további gombokkal a terület hőmérsékletét, csapadékát, széljárását, tengeráramait, vízhőmérsékletét és földmozgásait jeleníthetjük meg. A sor legalján a rendelkezésünkre álló energiamennyiséget látjuk Omega egységekben.

Az eszközök:

A legeslő ikont választva egy csomó kisebb rajz jelenik meg, melyekkel mindenféle tengeri és szárazföldi állatot telepíthetünk bolygónkra. Ugyancsak itt építhetünk civilizált városokat is, de ezt csak akkor érdemes elkezdeni, ha élőlényeink már megfelelő fejlettségi szintre jutottak. Végül itt találunk néhány fontos szerszámot a bolygók lakhatóvá tételéhez: A Biome egy növénygyártó üzem, amely olyan növényeket termel, amelyek az adott környezetet legjobban elviselik. Az Oxigén generátorral széndioxidot vonhatunk ki a légkörből és azt oxigénné alakítjuk. (A túl sok oxigéntől gyakrabban fordulnak elő erdőtüzek.) A Nitrogén generátorral a légnyomást, a párologtatóval (Vaporator) pedig az évi csapadékot növelhetjük. A széndioxid termelés a növények fejlődésére, és a hőmérsékletre van befolyással. A Monokit (Arthur C. Clark nyomán) egy kiválasztott életformát az evolúciós fejlődésben. Ez a művelet igen sokba kerül és nem minden élőlényre működik megfelelően. Végül a jégmeteor (Ice Meteor) segítségével száraz bolygókra vihetünk némi vizet.

A következő szerszámmal területeket emelhetünk magasabbra vagy süllyeszthetünk mélyebbre. (Ha az ikonon egyszer nyomjuk a tüzet emelni, ha pedig kétszer, mélyíteni tudjuk a földet.)

A harmadik csomagban természeti csapásokat idézhetünk elő. Okozhatunk hurrikánt, meteort, tüzet, járványt és vulkánkitörést. A vulkánnal például nagy területeket tudunk sokkal gyorsabban felemelni mint azt az előző szerszám tette. Igaz a vulkán a közelben minden élőlényt elpusztít és néha túl magas hegyek maradnak a helyén.

A mozgatással élőlényeket vihetünk át egyik kontinensről a másikra, a következő elemmel pedig növényzetet telepíthetünk a szárazföldekre.

A legutolsó eszköz a nagyító, melyet teljesen ingyen használhatunk. Segítségével az egyes területekről kapunk részletes információt (csak a tűzgombot kell megnyomnunk a megfelelő helyen). A kiválasztott részekről megtudjuk, milyen állat- és növényvilág, illetve civilizáció él e re és milyen itt az időjárás.

A legvégén pedig jöjjenek a modelle, Ezekben a kis ablakokban a bolygó működését, energiatermelését szabályozhatjuk. Ezek azok az eszközök, melyek a programot igazi szimulációvá teszik. Az egyes tulajdonságok változtatásához először mutassunk rá az ablak megfelelő részére, majd a jobb oldalon toljuk a jelet felfelé vagy lefelé a skálán.

A Geológiai modellben a vulkánok aktivitását, az eróziót, a mag hőmérsékletét és nagyságát, a bolygó forgástengelyének hajlásszögét és a meteorok sűrűségét változtathatjuk meg.

Az Atmoszféra modellben a hőmérsékletet befolyásolhatjuk, hiszen itt tudjuk megváltoztatni a Nap által kibocsátott hőt, a bolygó fényvisszaverő képességét (albedo), az üvegház hatást és a csapadékot.

A Biológiai modellben megváltoztathatjuk az élőlények fejlődésének, szaporodásának és mutációjának mértékét, valamint a növények széndioxid elnyelését.

Végül a Civilizációs modellben az energiahordozók és a termelt energia felhasználását kell megadnunk. Ezek csak a civilizált társadalom fejlődésére, az emberek közérzetére vannak hatással. Az orvosi kiadásokkal például a járványokat, a filozófiával pedig a háborúkat csökkenthetjük.

A modellek helyes használatára okos tanácsot nem lehet adni, hiszen az összes hatás együtt eredményezi bolygónk fejlődését vagy bukását. Csak rengeteg próbálkozás vezethet rá mindenkit a szükséges egyensúlyok megtalálására.

Ennyi tehát a játék leírása, és gondolom már mindenki látja, a Sim Earth több egyszerű játéknál. A szimuláció segítségével ugyanis mindenki egy kicsit közelebb kerül a természet törvényeinek megértéséhez, s közben remekül szórakozhat.

Temesvári Tibor

PC / AMIGA /

GRAFIKA	70	Összesen
ZENE	40	89
JÁTSZHATÓSÁG	95	



Csevegő

Áve skacok! Eddig is érlelődött bennem a gondolat, hogy milyen keserves az újságíró sors, de az e havi számnál végképp beláttam: embert próbáló foglalkozás. Legnehezebb feladat talán a fejlécek és bevezetők írása, mivel minden alkalommal valami egyénit, blikfangosat kell hogy írjon az ember, hogy rögtön felfigyeljenek rá az olvasók, és ne aludjanak el a buszon olvasgatva. Remélem eléggé felhúztam mindenkit ahhoz, hogy kikerekedett szemmel olvasson tovább!



In The Army Now...

Most, hogy ilyen ügyesen letudtam a bevezetőt, rögtön a lényegre térek: nagy veszteség érte az újságírói tábort, mikor 21 éves korában (hüpp...), hosszú szenvdés (hüpp...) után eltávozott körünkből (hüpp, hüpp...) a legendás Martin. Na nem kell azért annyira mellre szívni a dolgot, nem az örök vadászmezőkre távozott, csak ide, a badacsonyi erdőkbe, hogy egy éves sorkatonai szolgálatának eleget tegyen. Hírszerzőink jelentése szerint Martin honvéd mintakatona, lelkiismeretesen fókázik, sakkozik, stokizik (és szív, mint az állat). A fején a stábfotóról ismert haj helyett kekizöld satyesz csücsül. De nem elkeseredett a srác, mivel csak az esküig kell tétlenül szemlélnie az újság alakulását, utána újból beleveti magát a Sierra-stuffok rejtelmeibe. A következő szám már nem lesz Martin-mentes, remélem mindenki nagy örömére! Ja, és majd elfelejtettem: valahol itt kószál egy képeslap Martin közlegényről. Arról lehet megállapítani, hogy nem én vagyok a képen, hogy Martinnak csak egy foga van.

Kabalaállat

Na de fordítsuk komolyra a szót (már amennyire a Csevegő hangneme engedi), és lássuk az első olvasói levélrészletet. Oláh Attila Orosházáról azt írja, hogy „nektek is kellene szerezni valami jó kabalaállatkát. Van a Mikrovilág Magazinnak is, a CoV-nak is. Miért ne lenne nektek is egy? Mondjuk egy szép kis disznó!" Hát, mit ne mondjak, nem semmi ötlet! Még hogy egy malac! Röpke közvéleménykutatást végeztem a stáb tagjai között, milyen állatot látnának szívesen az újság lapjain. Martin válasza: téged, Zolee. Elhangzott még a papucsállatka, a lajhár, a tarajossül, az imádkozó sáska, és a bölönbika. Nekem legjobban Martin verziója tetszett, úgy hogy továbbra is én rontom az újság összhatását a Csevegő oldalain.

Állati...

Maradjunk az állatvilágnál. Csontos Péter valóban „állati" jó játékötletet küldött be az 576-hoz. „A játék lényege: mi egy oroszláncsalád fönökét játsszuk. A cél, hogy a család szaporodjon." Hát ez nem nudli ötlet! Remélem animált képsorokkal lesz megoldva a dolog. Vagy egy másik idézet: „Két vadászat között a nőstények csak akkor hajlandóak párosodni, ha az életszínvonalunk elég magas." Már ki is ötlöttem egy ide passzoló játéknevet: „Leo's Family alias Ungi-Bungi". Félre ne érts, Péter, az ötleted tényleg nagyon frappáns, de olyan kacagtatóak voltak az egyes játékszabályok, hogy vétek lett volna kihagyni ezt a ziccert. A játékötlet egyébként tényleg megér egy átgondolást, a fogalmazásbeli aranyköpések ellenére is (sőt, annál inkább!). Péter címe a szerkesztőségben, komoly érdeklődőknek hozzáférhető.

Még egy tipp...

Hivekovics Zoltántól kaptunk Apydia cheateket. A címképernyőn vakon gépeljük be:

MISSHONEYBEE = 2. pálya
DEPUTYOFLOVE = 3. pálya
HASTALAVISTA = 4. pálya
SNEAKPREVIEW = 5. pálya
SHOWCREDITS(+Return) = Endsequence

Különszám téma

Nagyon sokan gratuláltatok a nyári különszámhoz, amit ezúton is köszönünk; tényleg apait-anyait beleadtunk. Egyedül a poszterrel voltak problémák, mivel a Monkey Island 2-t szét kellett szedni ahhoz, hogy kiszedhessétek. Ennek „helyszűke" okai voltak, de a levelekből kiderült, hogy volt aki egy elegáns lépéssel megoldotta a problémát: egyből vett két 576-ot. Csak így tovább! Megfogadandó ötlet.

És ezzel sajnos be kell hogy zárjam mókatáram, mert elfogyott az ihlet, no meg a hely. Jövő hónapban ismét jelentkezem, addig is írjatok mindenről, ami csak az eszetekbe jut. Bye!

Tippek-trükkök

Lazításképpen egy remek tipp Lukács Károlytól, aki a Big Game Fishing-hez küldött segítséget. „Ha halat is akarunk fogni, nemcsak hajókázni, íme a recept: vásároljunk 2 db akkumlátort, 2 tekercs zsinórt, 200 db beetetőt, majd tankoljunk tele. A kijelölt helyre érve horgászni kezdhetünk (F), majd csaliválasztás (1, 2, 3, 4, 5). Ezután a joy jobbra húzásával növeljük a féket, majd engedjük le a zsinórt pontosan a megadott mélységig (30, 50, 70). Állítsuk be ezután a sebességet (+, -).

A táblázat a következő:

Csali	Mélység	Sebesség	Halfaj
1	30	08	kékcápa
1	50	09	kékcápa
1	70	08	kékcápa
2	30	08	feketecápa
2	50	09	feketecápa
2	80	08	feketecápa
3	30	08	kardhal
3	50	08	kardhal
3	70	08	kardhal
4	30	04	tonhal
4	50	04	tonhal
4	70	04	kardhal
5	30	04	tonhal
5	50	04	tonhal
5	80	04	tonhal

Például: 1-es csali, fék maximumon, a zsinór a mélységen áll, sebesség beállítva. Most nyomjuk meg a space-t (etetés), és várjunk. Ha nem kap, akkor újból etessünk, amíg a bot vége el nem kezd mozogni és megjelenik a zsinór. Vágjunk be (fire+hátra), és fárasszuk ki a halat (fire+előre-hátra). Nem egy ördöngősség!

Zolee



FOTÓ: AMIGA

Ashes

Egy új világ születik!

Idézet Mike Singleton a játékhoz írt előszavából: „Történelmet élünk. Lélegzetelállító gyorsasággal formálódik újjá a világ politikai térképe. Ez a forrongás húzódik meg a játék hátterében. Képzelt környezetbe helyezi a világban eluralkodó problémagócokat, melyek megoldása a Te feladatod lesz. Teremts békét és harmóniát a CSR-ben (Confederation of Syndicalist Republics, Szindikalista Köztáraságok Szövetsége), egy gigantikus, többnemzetiségű atombatalomban, ahol a központi irányítás megbénult, és nemzetiségek közötti polgárháború fenyeget. Az AOE-ben visszaköszön a mai valós világ, hogy milyen nehéz békét és fejlődést hozni azokra a területekre, ahol jelenleg csak kegyetlengség, vérontás és szenvedés honol."

Először egy kis elmélet; a történelmi folyamatok hatására kissé megváltozott a köztársaságokon belüli politikai hierarchia. A lakosok már nem hisznek az állami funkcionáriusoknak, hanem saját nemzetiségi vezetőikre hallgatnak. A nemzeti ranglétra csúcsán áll a President, aki nemzetének teljhatalmú ura. Négy Governor követi a ranglétrán. Ezek mindegyike négy szakértői (Profession) gárdát irányít; egy orvosit, egy katonait, egy mérnökit és egy adminisztrátorit. Minden gárdának vagy egy Head of Profession-je, aki a többi 7 tagot irányítja (a ranglétrát az 1. sz. táblázat mutatja be.)

Mindezekkel azért fontos tisztába lenni, mert csak a gárdák segítségével tudjuk végrehajtani a célkitűzéseinket, melyek a következők:

= Épületfejlesztés

Vagy egy szakértő, a vele folytatott párbeszéd során ajánlja fel a segítségét, hogy teljesen új objektumokat épít számunkra, vagy a tartomány már meglévő épületeit meggyőzéssel, illetve az épület vezetője által kért ellenszolgáltatás megtételével birtokba tudjuk venni. Ezután az adott objektum az UC (United Community) fennhatósága alá kerül, és minden szolgáltatásával rendelkezésünkre áll.

= Ellenséges objektumok megsemmisítése

Vagy egy szakértő felajánlott segítségét fogadjuk el a lebontásra, vagy magunk romboljuk le az építményt.

= Leszerelési program

Ellenséges katonai egységeket kell megadásra kényszeríteni VAGY közvetlen katonai akcióval, ami sikeresség esetén saját hadosztájaink növekedését jelenti, VAGY a szakértő partner önként ajánlja fel bizonyos nagyságú terület demilitarizálását. Ez szintén katonáink számát növeli.

= Nemzetiségi zavargások megszüntetése

Szavazatok gyűjtésével érhető el, melyet szintén a szakértők ajánlanak fel.

A fenti négy cél elérése közben felmerülő fogalmak magyarázata következik ezután.

FELAJÁNLOTT SEGÍTSÉG: szakértővel való találkozás során ellenszolgáltatás fejében különböző fajta segítségnyújtást ajánlanak fel részünkre. Két lehetőségünk van. Vagy elfogadjuk a segítséget, mire ők minden alattvalójukat mellénk állítják és elvégzik a felajánlott szolgáltatást, vagy várakozó álláspontra helyeztetjük őket, amíg egy TEAM-et össze nem tudunk hozni. Ugyanis a játék folyamán néhány szakértő ilyen TEAM-eket fog kérni segítsége fejében. A TEAM-ek felosztását a 2. sz. táblázat mutatja be. A TEAM-be kell még egy Coordinator is, ha többnemzetiségű a csapat.

MEGGYŐZÉS: épületek elfoglalásánál alkalmazhatjuk ezt a módszert. Vagy csereüzlettel intézhetjük el a dolgot, vagy rábeszéléssel. A rábeszélés fajtája többféle lehet, ikonokkal jelölve: hízelgés, könyörgés, hipnózis, trükkök használata, fenyegetés, zálogadás, hivatali út betartása, békés közeledés. Ezek közül minden partner esetében csak kettő működik. Ha a „Száj"-ikont választjuk, a beszélgetés közben kipuhatolhatjuk a helytelen választásokat. A Száj-ikon mellett előfordulhat még „Kopogtató"-ikon, amivel a város többi nevezetességét járhatjuk körül, „óra ikon", amivel megvárhatjuk az idővel megérkező szakembert. A „Fej"-ikon egy szakember jelenlétét jelzi. Figyeljünk a szakember jelvényére, mert minden nemzetiségű gárdának különböző, és csak az ugyanolyan jelvényű felettesei irányítják őt!

ELLENSZOLGÁLTATÁS: olyan tárgyak ezek, amelyeket egyes objektumok elfoglalása után tudunk megszerezni magunknak, és belőle



FOTO: AMIGA

of Empire

gazdálkodni és a kéréseket teljesíteni. Ezek a következők: aranyrúd, gyémánt, étel, bor, árucikkek, szerszámok, gyógyszerek, ruha, szárazföldi jármű, vízi jármű, tengeralattjáró, repülőgép, üzemanyag, muníció, diplomáciai papírok, iratok, elsősegélycsomag, tűzoltóegységek, taktikai cella, extra idő, harci egységek, légi szállító egységek.

IDŐ MÚLÁSA: minden egyes tartomány meghódítására bizonyos mennyiségű idő áll rendelkezésünkre. Ezt egyes objektumok elfoglalásával, vagy a szakértők által felajánlott extra idővel tudjuk növelni. Ha túlléptük az időintervallumot, akkor forrongások törnek ki a tartományban.

Az akció előtt még egy kis földrajz és térképészeti ismeretek: a hosszú installálás után megjelenő birodalmi térképen 5 tagköztársaság nevét olvashatjuk: Ossia, Ruzakhstan, Belokraine, Modenia, Servonia. Minden egyes köztársaság 9 tartományra oszlik, melyek közül köztársaságonként 1-1 kiemelt szerepet játszik. Ezek sorrendben a következők: Zemla, Abakan, Ostrov, Tasejevo, Chor. Fontosságuk abban rejlik számunkra, hogy köztársaságonként választhatunk: VAGY a központi tartományt és még kettőt elfoglalva szabadíthatjuk fel a köztársaságot, VAGY oly módon, hogy a köztársaság minden tartományát elfoglaljuk, kivéve a központit. Egy tartományról úgy állapíthatjuk meg, hogy melyik tagköztársaság része, hogy megnézzük, hogy melyik nemzetiség szavazatából kell a legtöbbet összegyűjteni. Ez az adat ugyanis híven tükrözi a birodalmi viszonyokat.

A TÉRKÉPKEZELÉS. A joystickel a következő be-, kikapcsoló ikonokra tudunk ráclickelni: Perspektívaváltás, tengerfenék ábrázolása, felszíni vagy politikai térképek közötti váltás, útiránytervezés (Space gombbal), városok kijelzése. Ha a nyilat ráirányítjuk a várost jelölő pöttyre, akkor automatikusan felvillan egy információs képernyő, amin a következők olvashatóak: városnál (piros pötty) annak neve és épületei, pirossal jelölve, amit már elfoglaltunk, fehérrel írva, amit lebontattunk. Embernél (sárga pötty) neve, rangja, beosztása. Katonai egységnél (lila pötty) a járművek típusa és száma. Eleinte csak néhány pont látható a térképen, de radarállomások elfoglalásával újabb területek válnak láthatóvá. A térképet az F1-gyel hívhatjuk elő.

F2-vel az AKCIÓT kapcsolhatjuk be, amivel kezdetét veszi az ismertető utolsó szakasza. A játék kezdetekor egy vadászrepülővel indulunk. Ezt később célszerű szállítórepülőre cserélni, mert azt nem támadják meg az ellenséges gépek. Irányítása joyjal, a kurzorgombokkal (gázadás) és az 1-7 billentyűkkel történik. 1 = ki-, beszállás a gépbe. 2 = automata utazás a térképen bejelölt útvonalon. 3 = épület lehet bemenni a járműből közvetlenül is. 4 = egy szakaszt hívhatunk segítségül, ha megszorítanak az ellenfeleink. 5 = lőszerutánpótlás. 6 = jármű segítségül hívása. 7 = gyors utazás, csak gyalogosan!

F3 = megnézhetjük, hogy hány embert sikerült eddig oldalunkra állítanunk.

F4 = az eddig összegyűjtött TEAM-einket nézhetjük meg. Kezdetben 5-5 csapatunk van.

F5 = készleteink.

F6 = célkitűzések és eddigi megvalósítási arányuk.

F7 = visszakapcsolás egy esetleg megszakított beszélgetéshez.

F8 = eddig megismert emberek.

F9 = save.

F10 = load.

Esc = a játék újraindítása.

Zolee

1. sz. táblázat (Szakemberek)

MEDICAL GROUP
H. O. P.: 1 Professor
1 Surgeon
2 Doctor
3 Nurse
1 Medical Coordinator

MILITARY GROUP
H. O. P.: 1 Strike Marshal
1 Group Commander
2 Commandant
3 Assault Adjutant
1 Military Coordinator

ENGINEERING GROUP
H. O. P.: 1 Constructor General
1 Link Builder
2 Captain of Works
3 Engineer Builders
1 Engineering Coordinator

ADMINISTRATIVE GROUP
H. O. P.: 1 Controller
1 Principal Executive
2 Superintendent Administrator
3 Lieutenant Administrator
1 Administrative Coordinator

(H. O. P. = Head of Profession)

2. sz. táblázat (TEAM felosztás)

MEDICAL TEAM
1 Surgeon vagy Doctor
2 Nurse

MILITARY TEAM
1 Group Commander vagy Commandant
2 Assault Adjutant

ENGINEERING TEAM
1 Link Builder vagy Captain of Works
2 Engineer Builder

ADMINISTRATIVE TEAM
1 Principal Executive vagy Superintendent Administrator
2 Lieutenant Administrator

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA 88		Összesen
ZENE 74		83
JÁTSZHATÓSÁG 85		

TOP LISTA

1992 Október

AMIGA

1. SENSI SOCCER
2. CAPTAIN DYNAMO
3. ASHES OF EMPIRE
4. DUNE
5. GUY SPY
6. UGH!
7. PREMIERE
8. FORMULA ONE G.P.
9. BONANZA BROS
10. CIVILIZATION

C-64

1. DEMON BLUES
2. COOL CROCK TWINS
3. ELVIRA
4. STEG THE SLUG
5. UGH!
6. FUZZBALL
7. BUBBLE DIZZY
8. SCENARIO
9. STONE AGE
10. CREATURES II

PC

1. DARKLANDS
2. DARKSEED
3. B-17
4. DER PATRIZIERT
5. 1869
6. SPECIAL FORCES
7. LINKS-386
8. INDIANA JONES IV
9. DEMON BLUES
10. TENNIS CUP II

GAMEBOY

1. DRAGON's LAIR
2. HOOK
3. TERMINATOR 2
4. THE BLUES BROTHERS
5. PIPE DREAMS

SEGA MEGADRIVE

1. EA HOCKEY
2. QUACK SHOT
3. FIRE KING
4. TERMINATOR
5. SONIC 2

Vikings

„Anglia Királya"

A Vikings cím valószínűleg nem jelent senkinek semmit. Ha azonban azt mondom Kingdoms of England II, akkor gondolom sokak érdeklődését felkeltettem.

A játék lényege semmit nem változott elődjéhez képest, a cél: minél hamarabb elnyerni az „Anglia Királya" címet. A különbség csupán annyi, hogy a Vikings néhány évszázaddal előbb, a XI. században játszódik.

A program kezdetekor hat főúr közül válogathatunk. Pozitívum, hogy a felesleges főurakat ki lehet kapcsolni, így nem kötelező a játékot hatan játszani. Fejlődés az első részhez képest az is, hogy egyszerre akár mind a hat főurat át lehet tenni „emberi" irányításra, tehát már nem csak négyen játszhatunk. A játék elején az egyes főuraknál beállíthatjuk a nevüket, hogy ki (vagy mi) fogja őket irányítani, valamint azt hogy hány tartomány meghódítása szükséges a nyeréshez. Alul még meghatározhatjuk a nehézségi szintet (DIFFICULTY), majd a „CONTINUE"-val indíthatjuk a játékot.

A gép ekkor megkérdezi, hogy mi akarjuk (SELECT), vagy a gépre bízzuk (RANDOMIZE) a saját várunk elhelyezését a térképen. Mivel a térképnek csak egy részletét látjuk, ezért a jobb egérgombot lenyomva tartva tudjuk a képernyőt a kívánt helyre scrollozni. Amikor átvesszük az irányítást először mindig a mezőgazdaságunkkal kell foglalkoznunk. Ez csak annyit jelent, hogy a saját tartományainkban újabb termőföldeket vehetünk (ha kevés a termés), illetve ha a lakosság élelme nem elég szétoszthatunk kaját. Termőföldet csak akkor vegyünk, ha a lakosság (vagy az ott állomásozó hadseregek) létszáma azt indokolttá teszi, mivel ha nem így van, akkor a földek csak bevetetlenül állnak. (XX fields not in use yet.) Nézzük tehát az ilyenkor használandó menü pontjait:

Legfelül látható az adott tartományra vonatkozó adók mértéke. (Ez a tartomány fejlettségétől függ.) Ez alatt a terület birtokosa olvasható.

Stronghold – az erődítmény típusa. (Ha van.)

Current – a nép jelenlegi ellátottsága.

Harvest – a learatott termés.

E két menüpontnál a következők jelenhetnek meg: Enough (elegendő), Shortage (hiány), és Surplus (többlet).

Stocks – a raktáron lévő élelem. (A raktározáshoz minimum egy toronyra van szükség.)

Patrol vagy Garrison – a tartományt védők száma.

New – a felvehető újoncok száma. Ha itt unlimited áll, akkor majdnem korlátlanul sorozhatunk.

Terrain – a terület domborzata. (Bár ezt a térképen úgyis láthatjuk.)

Populace – népesség.

Growth – szaporulat.

Died – halálozás.

Land – a terület típusa.

Notes – üzenetek. Pl: a szükséges plusz termőföldek száma (Can farm XX more fields.), stb.

A menü jobb alsó sarkában láthatjuk a fa-, kő- vagy érckitermelésünk nagyságát, ha van. A középen, lent lévő ikonokkal pedig a már említett élelmiszerelosztást intézhetjük.

Ha továbbnyomtuk a mezőgazdaságot (CONTINUE), a képernyő bal szélén a következő ikonok közül választhatunk:

Seregekre vonatkozó parancsok. (Zászló ikon)

Az ikonra ráclickelve, majd egy zászlót (sereget) kiválasztva, egy menü jelenik meg:

Men – katonák száma.

Cat – katapultok száma.

Ftg – a sereg fáradtsága.

Days – a sereg rendelkezésére álló napok (mozgási pontok). Ebből minden körben 15-öt kapunk.



FOTÓ: AMIGA

March – menetelés. (Sereg mozgatása.)

Forced March – erőltetett menet.

Exchange Troops + Items – katonák vagy katapultok cserélése. Ez történhet a helyőrséggel, vagy más seregekkel. Ha a cserepartnerek mozgási napjai nem egyenlők, a cserét megszakíthatjuk (CANCEL), vagy a magasabb nap számú csapatot addig pihentetjük (REST + EQUAL) amíg az megegyezik a másikkal. Ezek után létrejöhet a csere:

Swordsman: kardforgatók.
Archer: íjászok.
Crossbowman: nyílpuskások.
Pikeman: lándzsások.
Knight: lovagok.
Mtd knight: lovas lovagok.
Champion: profi harcosok.
Catapult: katapultok.

Make Camp & Rest – letáborozni, és pihenni.

Army Status – információk a seregről.

Ha egy seregünket ellenséges, vagy még meg nem hódított területre irányítunk, akkor az megáll a határon és vár a támadási parancsra. Ezt csak simán a megtámadandó területre clickelve tudjuk kiadni. Ekkor még a program visszakérdez, így hát mégegyszer erősítsük meg döntésünket (RESOLVE). Ha nem adjuk ki külön a parancsot, úgy a gép a kör végén automatán megteszi azt. Új hódítás esetén először is a gép kiírja a paraszti ellenállás erejét. Ezután a harc menüje következik, ahol az egyes egységek kivonásán, és a visszavonuláson kívül már nem sokat tehetünk. A csata ugyanígy zajlik ellenséges csapatok megtámadása esetén is. (A másik játékos ilyenkor joystick segítségével irányíthatja csapatait.) A csata végén egy kis statisztika jelenik meg, ahol tájékozódhatunk a veszteségeinkről.

Beruházások. (Kérdőjel a tartományban ikon.)

Erre az ikonra ugyanaz a menü jön be, mint a mezőgazdaságnál, csak éppen alul a következők közül választhatunk:

Építkezés: ez vonatkozhat kikötőre (SEAPORT), vagy vár fejlesztésére (IMPROVE). Ez utóbbinak öt szakasza van: Clear Land (tiszta terep), Tower Outpost (őrtorony), Keep (vártorony), Small Castle (kis vár), Large Castle (nagy vár). A vár típusa határozza meg egy tartomány fejlettségét. Pl: a kis várnál már lehet katapultot is vásárolni, a nagy vár pedig már egyenlő rangú az otthoni kastélyunkkal. Ha egy tartományban akár csak egy őrtorony van, akkor annak a megtámadásához már katapultokra van szükség.

Amikor egy kikötőnk elkészül, rögtön kapunk hozzá egy flottát is. Ez kezdetben egy egyszerű gályából (Galley) áll, azonban a kikötőnél a hajó ikonra clikelve vehetünk hozzá nagyobb bárkákat (Barque), vagy hadihajókat (Man-OWar). A flottáinkat ugyanúgy irányíthatjuk, mint a seregeinket. A hajóinkat a part felé irányítva felvehetünk, vagy kirakhatunk katonákat (Un/Load Troops+Items), partra tehetünk hadsereget (Create Army+Unload), újabb hajók csatlakozhatnak a flottához (Exchange Ships w/Port), vagy ellenséges tartomány esetén beronthatunk csapatainkkal (Invade with Baron).

A beruházásoknál még két ikon szokott megjelenni: új zsoldosok fogadása a helyőrséghez, és végül új hadsereg létrehozása.

A különböző hadi kiadásokhoz természetesen nem csak pénz, hanem nyersanyagok is kellenek. Ezért mindig ügyeljünk a folyamatos termelésre is.

Bányák feltárása. (Kérdőjel egy hegységen.)

Ennél az opciónál öt arany ellenében kutatásokat végezhetünk az adott tartományban. Ha szerencsénk van, a „SUCCESS" felirat jelenik meg, és ezzel újabb bányával gyarapodunk. Bányák csak a hegyvidékes területeken lehetnek. Ha egy bánya kimerül (RAN OUT), nem kell elkeseredni, mivel valószínűleg a közelében újabbat találhatunk.

A bányák ikonja alatti ábráról folyamatosan tájékozódhatunk nyersanyagaink mennyiségéről, arra ráclickelve pedig eladhatunk belőlük. A pajzs alatti szám a kincstárunk állapotát jelzi. A pajzsot kiválasztva pedig információt kaphatunk a befolyt adókról (Tax Income), a kitermelt ércek mennyiségéről (Ore Income), az előző fordulóban befolyt adókról (Last Tax) és kitermelt ércekről (Last Ore), a meghódított területek mennyiségéről (Territories), hadseregeink (Armies) és flottáink (Flotillas) számáról, az élelmiszer-hiányokról (Food Shortages) és a felhalmozott készletről (Food Stocked), végül a fa (Wood), a kő (Stone), és a vaskitermelésünkről (Iron).

A „VIEW MAP" ikont választva egy kisebb térképen megnézhetjük a jelenlegi erőviszonyokat. Végül a „NEXT KING"-gel átadhatjuk az irányítást a következő játékosnak.

A játékban lehetőség van az állás kimentésére, ill. visszatöltésére is az „S" és az „L" billentyűket használva. Új játékot kezdeni az „N" billentyűvel, az egyik király irányításának a megváltoztatását pedig a „C" billentyű segítségével tehetjük meg.

Mint az eddig leírtakból kiderült, a játék némileg komplexebb lett az első részhez képest, azonban – szerintem – manapság már egy valamit is magára adó stratégiai játékból sem hiányozhat egy kevés grafika, vagy animáció, amely feloldja a játék monotonitását. Ezzel természetesen a Vikings nem rendelkezik, a játék megnyerése is csak egy gratulációból, na és a sejtelmes „TO BE CONTINUED" feliratból áll.

Vári Zoltán

AMIGA		
GRAFIKA	73	Összesen
ZENE	60	79
JÁTSZHATÓSÁG	80	

*Megmondom őszintén, amikor először megláttam a Darkseed grafikáját, az eddig ritkán használt 640*480-as felbontást, mindezt VGA-n, nagyon elcsodálkoztam. Gyönyörű digitalizált hátterek, reális animáció. A játék két nagy színteren játszódik, a valós világban és a sötétség birodalmában, ami a tükörképe a világunknak. Az árnyékvilág „díszleteit"*



H.R. Giger tervezte, akiknek nem mond sokat a név, azoknak megemlíteném, hogy az ő nevéhez fűződik a Nyolcadik utas: a halál stb. Ennek köszönhetően a hátterek úgynevezett biomech hatásúak, ami az emberi testrészek és mechanikus elemek ötvözete. A történet kísértetiesen hasonlít a filméhez:

Harc két dimenzió között

DARKSEED

Mike agyába belehelyeznek az idegenek egy emberiót, ami három nap alatt fejlődik ki, s a kifejlődött szörny elpusztítja az emberiséget. A játék stílusa egy elég kellemesen irányítható kalandjáték, bár az időzítésre mindig nagyon figyelni kell. Az irányítás a következő: az egér jobb gombjával válogathatunk az ikonok között, ami alaphelyzetben nyíl, illetve ha valami kijáratra visszük négyágú nyíl. Következő ikon a nyitott tenyér. Ha olyan dologra visszük a képernyőn, amivel lehet kezdeni valamit, mutatóujjá alakul. Mégegyszer megnyomva a jobb gombot az ikon felkiáltó/kérdőjellé alakul. A képernyőn mozgatva az olyan helyeken, ahol „van valami", felkiáltójel látható, s a bal gombot ilyenkor megnyomva a look igének felel meg. A képernyő tetejére mozgatva a nyilat, tárgyaink láthatóak (és egy disk, amivel menthetünk, kiléphetünk stb.), s rájukclickelve használhatjuk valamin.

Mike Dawson, a sci-fi író egy nyugodt helyen szeretett volna dolgozni. Nézegette a hirdetéseket, s nagyon megtetszett neki egy régi viktoriánus típusú ház Skóciában, teljes berendezéssel. Nem késlekedett sokat, megvásárolta, s bele is költözött. Sok-sok éve, ugyanezen a helyen, egy másik dimenzióba idegenek érkeztek, azzal a céllal, hogy az embereket kiirtsák a föld színéről, s a két dimenzió közötti kapu épp a házban van valahol...

ELSŐ NAP

Mike első éjszakáját tölti a viktoriánus házban. Szörnyű rémálom gyötri, melyben két fémkéz felnyitotta koponyáját, s egy embriót lövelltek az agyába egy hatalmas injekcióstű segítségével. Reggel miután felébredtünk a rémálom után, sétáljunk ki a fürdőszobába, vegyünk ki egy aszpirint a pipereszekrényből, s igyunk rá egy pohár vizet, majd tusoljunk le. Belépve a következő szobába, vegyük szemügyre a szekrényt, amelyben az öreg kabát van, s vegyük fel a könyvtárjegyet a felső polcról. A könyvtárjegyen Tolkien: Gyűrűk ura c. könyve van feltüntetve. Menjünk le a földszintre, majd balra a könyvtárszobába, s szedjük fel az asztalról a papírt a ház alaprajzával, s vessünk rá egy pillantást: rögtön feltűnt két titkos helyiség. Kb. 10 órakor csenget a postás, s egy csomagot ad át számunkra. A csomagban egy játékbaba van, amit sokáig nézve úgy tűnik, mintha egy idegen gyermekké alakulna, majd vissza. Hagyjuk el a házat, s keressük meg a garázst, nyissuk ki az ott pihenő öreg autó csomagtartóját, vegyük ki belőle a feszítővasat. Nyissuk ki az ajtót, szálljunk be az utastérbe, ahol kinyitva a kesztyűtartót egy kesztyű tulajdonosai leszünk. Térjünk vissza a könyvtárszobába, és nyomjuk meg a jobb oldali polcot, mire feltárul a titkos járat. Miután beléptünk, nyissuk ki ismét az „ajtót", ami becsukódott mögöttünk. Létrázzunk egyet fel, és vegyük magunkhoz a sarokba dobott kötelet, s nyissuk fel az ajtót, ami épp a szobánkba vezet. Ne felejtsük ezt az ajtót is nyitva hagyni! Menjünk fel a padlásra, majd lökjük arrébb a ládát, hogy ki tudjunk menni a teraszra. A feszítővas segítségével nyissuk fel a ládát, amiben egy naplót találunk, az előző tulajdonos feljegyzéseivel az idegenekről. A legfontosabb információ az, hogy a tükör az átjáró a két dimenzió között, amit levitetett a garázsba, mert iszonyú rémálmai voltak, s abban reménykedett, így nem zaklatják tovább. Mike azóta már visszavitte a nappaliba... Sétáljunk ki a teraszra, kössük a szoborra a kötelet, és távozzunk angolosan. Induljunk be a városba, és keressük fel a vegyeskereskedőt, adjunk neki egy pénzt, és vegyünk rajta egy üveg Whisky-t. Amikor levesszük a polcról, az eladó megemlíti, az Delbert (köztiszteletben álló személy) kedvence. Delbert is belép az üzletbe, s rövid beszélgetésből megtudja írók vagyunk és meghív magához másnap hat után a yard-jára, és még átadja a négjegykártyáját. Keressük fel a könyvtárat, ve-



FOTÓ: PC



FOTÓ: PC



gyük fel a padlón heverő hajtűt, majd adjuk át a könyvárjegyet a könyvtároshölgynek, aki közli velünk, hogy a C sorban a zöld könyv az. Keressük meg a fent említett könyvet, és üssük fel. Egy papírcetli hullik ki belőle, amiből a következőket tudhatjuk meg. Az öreg Thuttle úr egyszer lenyelte az előző háztulajdonos órakulcsát, de azóta meghalt, a kriptájába a bal, felső, jobb gombok megnyomásával juthatunk be. Sétáljunk ki a temetőbe, ahol a Thuttle mauzóleum áll. Nyomjuk meg a gombokat a cetlire írt sorrendben, s szabad az út. Keressük meg azt az urnát, amelyikben a kulcs van. Térjünk haza, nyissuk ki a nappaliban álló órát, s egy nevet látunk belevésve. Szemügyre véve a tükröt, láthatjuk, hiányzik egy darabja. Olvassuk el a rátűzött cetlit, amiből megtudhatjuk a rámolásnál történt a „baleset", s holnap elküldik a hiányzó darabját. Most már „nyugodtan" lefeküdhetünk.

A második nap

Ismételjük meg az előző napi műveleteket a fürdőszobában, majd várjuk meg, amíg jön a postás, s átadja a hiányzó tükördarabot. Rakjuk be a tükörbe, s máris átléphetünk a másik dimenzióba. Az ajtók, tárgyak, helyszínek helyzete szinte teljesen megegyezik a valódi világéval, nem lesz nehéz tájékozódni. Menjünk be a „könyvtárszobába", majd a titkos helyiségbe (de jó hogy nyitvahagytuk az ajtót), s menjünk fel a felső emeletre a teleport segítségével. Keressük meg a teraszt, vegyük fel a távcsövet, amivel nézelődhetünk az égen. Ugyancsak a teraszon láthatunk egy kart, amit húzzunk meg a kesztyűvel. Ennek eredménye az, hogy megnyílik a kijárati ajtó. Menjünk ki és induljunk el a „temető" felé, s az épület elől vegyük fel az ásót. Térjünk vissza a valós világba, és siessünk a könyvtárba, ahol előkerítették az általunk keresett könyvet (?). Elnézegetve a képet, az a benyomásunk támad, hogy a két világ kísértetiesen egyforma, s minden ugyanott van. Egyszóval sok új infót nem szereztünk, induljunk el a temetőbe, és keressük meg az órába vésett név tulajdonosát, majd hantoljuk ki (a kripta utáni képernyő). Egy újabb naplófoszlány: most az autójáról írt a fickó, és az idegenek űrhajója közti összefüggésről, és a másik világ rendőrségének veszélyéről..., majd csak jó lesz valamire ez is. Most lehetőleg addig várakozzunk, amíg az óra el nem üti a hatot, s csak akkor induljunk haza (pl. nézegessünk a kripta tetejéről távcsövünkkel). Egy rendőr vár az ajtónk előtt, s minden indok nélkül a zárkába vet. Mivel elmúlt hat óra, párnát is kapunk, ami alá gyorsan rejtsük el dolgainkat (hajtű, kesztyű a létfontosságú!), majd vegyük kézbe a bádogpoharat, s kopogtassunk vele a rácson, s az érkező rendőrnek adjuk át a névjegykártyát, mire szabadon enged. Ha esetleg van időnk, emeljük le a pisztolyt a falról, s távozzunk. Keressük fel Delebertet (a garázsunktól jobbra az ösvényen), s adjuk át neki a Whiskyt, mire eltávozik kutyájával, itthagyva a kutyus botját. Vegyük magunkhoz, s induljunk aludni.

A harmadik nap

Ha nem sikerült előző nap felvenni a fegyvert, most tegyük meg (a házat a teraszra kötött kötélen keresztül hagyjuk el, mert az ajtóban egy rendőr vár! – ez egész napra vonatkozik), majd irány a másik világ. Most a kapu elől haladjunk két képernyőt jobbra, s dobjuk le a faágat a szakadékba, mire a szörny utánaugrik, s szabad az út. Lépjünk be a rendőrség épületébe, mire börtönbe vetnek (ha nem lenne nálunk a fegyver lepuffantanának). A párna alatt megtaláljuk az elrejtett cuccokat, s a hajtű segítségével nyissuk ki az ajtót. Kijutva a folyosóra egy szemközti zárkában megpillantjuk Sargot, aki nyolc éve itt raboskodik. Adjuk neki a hajtűt, mire ő egy láthatatlanság-tablettát ad át nekünk. Sétáljunk ki a rendőrségről, s keressük fel a „könyvtárat", aminek a bejárata előtt egy szörny őrködik. Vegyük be a pirulát, s láthatatlanul beléphetünk az épületbe. Kapcsoljuk be a képernyőt, mire XY nőszemély jelenik meg, s elmondja ha meg akarjuk menteni magunkat és a világot, akkor meg kell semmisíteni az idegenek generátorát, és ez úgy lehetséges, ha sikerül visszaküldeni űrhajójukat oda, ahonnan jöttek, hisz ez tartja most őket életben a hibernáció alatt. Tudtunkra adja, hogy a földi rendőrség az idegenek hatalma alatt áll (gondoltuk), és még egy mikrofilmet is kapunk. Vigyük a filmet a földi könyvtár olvasószobájába, kapcsoljuk be a filmnézőt, s rakjuk rá a filmet. Egy írás látszik rajta: XY ötletei a pincékről: a pincékbe sokszor dugják az emberek vagyonukat, értékeiket egy titkos rekeszbe, kő alá stb. Ugorjunk be egy üveg Whisky-ért, s keressük fel házunk pincéjét, mozdítsuk el a padlón a követ, s egy slusszkulcs tulajdonosai leszünk, sőt a kő is megmarad. Vigyük el a követ a másik dimenzióba, keressük meg a főgenerátort (=kripta belseje), s rakjuk a követ az alatta lévő nyílásba, s a kő energiával telítődik. Kifelé jövet lehetőleg ne érintsük meg a hibernált idegeneket, mert rövid úton elhalálozunk. Menjünk vissza a garázsba, s töltsük a Whiskyt a kocsiba, üljünk be és indítsuk be. Rohanjunk el a másik dimenzióba, s a kapu mellett álldigáló űrhajóba szálljunk be, s a kesztyűvel húzzuk meg a kart, s az űrhajó beindul (az autónak köszönhetjük), és Mike visszarohan saját világába. Az idegenek generátorát működtető űrhajó elszállt, s így elmúlt minden veszély, azaz az embrió még bennünk van. Nyissuk ki a bejárati ajtót, vegyük fel a csomagot, amiben egy baltanyél van. Rakjuk bele a kőbe, s zúzzuk be vele a tükröt. Mike elhagyja a házat, s kifelé menet Sue-val a könyvtárossal találkozik, aki gratulál, s átad néhány pirulát, ami elpusztítja az embriót.

És a megnyerés? Ismét házunkat látjuk elölről, s előtte egy tábla: Eladó. Mondhatom szép kis befejezés...

Koronczai Gáspár

PC		

		Összesen
GRAFIKA	100	99
ZENE	95	
JÁTSZHATÓSÁG	98	



FOTÓ: PC

Új Max Design program

1869

Amigán eddig nem valami sok történelmi ihletésű manager programmal találkozhattunk, ezt az űrt tölti be némileg a Max Design legújabb programja, az 1869. A játékban egy újonnan alakult, meglehetősen csekély anyagi tőkével rendelkező kereskedelmi cég igazgatójának szerepében kell vállalatunkat felvirágoztatni, nagy hajóflottát építeni és több földrészen kirendeltségeket, irodákat létesíteni.

Őszintén szólva eddig nemigen hallottam a Max Designról, így aztán nem vártam túl sokat a programtól. Ehhez képest nagyon kellemes meglepetés volt számomra az 1869, mivel a játék szerintem az Amigás managerprogramok új királya, minden tekintetben magasan veri a konkurenciát.

Az INTRO megtekintése után a J-vel tölthetünk be egy régi játékállást, a SPACE-szel pedig új játékot kezdhetünk. Új játéknál meg kell adnunk a játékosok számát (1-4), nevét, nemét (M-férfi, W-nő), illetve cégeik nevét és azt, hogy melyik kikötőből indulunk. Miután ezeket beállítottuk, a J-vel továbbléphetünk a következő menübe, ahol a játék hosszát tudjuk megadni. Kezdőknek legfeljebb 5 évet ajánlok (eleinte annak is örülhetünk, ha ideig-óráig elkerüljük a csődöt), 10 év fölött pedig csak az igazán tapasztalt játékosok próbálkozzanak.

Folytatás a 21. oldalon

Vannak stílusok, amelyeket hirtelen felkap a népszerűség, hogy aztán ugyanolyan gyorsan el is tűnjenek a programok emésztőgödreiben. Ilyen nagy fogás volt az egymáshoz megszólalásig hasonló Dark Side, Driller és Castle Master. Mindhárom 3D-s grafikai megoldásokra, bonyolult játéktérre és egyéni alapötletre épül. A rajongóktól elnézést kell kérnem a leírás kies szárazsága miatt, de talán ez stílszerű a sivatagi piramisokhoz...

A szfinx átkozottul átkos átka

Sphinx Jinx

Mindenekelőtt néhány hasznos jó tanács, amelyek figyelembevétele előfeltétel a játék végigviteléhez:

- amikor csak lehet, töltsük fel vízkészleteinket;
- csak a leírásban említett helyeken ajánlatos leesni a párkányokról;
- használjuk a „Pause" funkciót a leírás olvasása közben, mert az idő is ellenfél;
- nem érdemes kapzsiságból aranyra vadászni, mert nem szükségesek a megoldáshoz, az idő pedig vészesen pereg!

A kiindulóponttól elindulva kerüljük meg a piramist és menjünk be az „EA"-val jelzett bejáraton. Nem érdemes a bejárat előtti aranydarabkák felvételével küszködni, csak délibábok. Menjünk át az északnyugati ajtón a másik szobába. Itt gyalogoljunk le a lépcsőn, lépjünk be a keleti ajtón és ebben a teremben vegyük fel az északi falon levő ANKH-ot és hagyjuk el a szobát az északi ajtón keresztül. Álljunk rá a kőkockára szemből, forduljunk délre és nézzünk fel az erkélyen lévő ajtó irányába. Többször lőjünk bele a szemközti akadályba, majd menjünk vissza a déli ajtón. A keleti ajtót használva hagyjuk el a szobát, lőjük le az előttünk álló kőlapot, hogy előtűnjön mögüle a kijárat a teremből. Menjünk ki erre. A szomszédos szobában lőjük ki a kutyafejeket, forduljunk délre, lépdeljünk fel szorosan a fal mellett haladva a lépcsőn, óvatosan settenkedjünk az északnyugati ajtóhoz, és menjünk át a másik szobába. Itt már jártunk az előbb, csak egy emelettel lejjebb. Vegyük fel az első szfinx-darabot (vivát először!).

Menjünk vissza az előző szobába, lőjünk bele a kutyafejekbe, és hagyjuk el a szobát a fejek közötti ajtón keletre. Tapadjunk szorosan a falhoz, és így menjünk át a délkeleti ajtón. Lőjünk bele az első előttünk levő akadályba, majd a másodikba is, hogy felemelkedjen. „H" betűvel guggoljunk le, és araszoljunk ki a szobából a keleti ajtón keresztül. Érintsük meg a következő akadályt, mire az lesüllyed. Lépjünk át, majd lőjünk bele a két ötszög alakú jelbe, hogy a második is eltűnjön. Irány ismét a keleti ajtó. Lőjünk bele a kis kockába, mire a fal hátrahúzódik. Álljunk közvetlenül a fal mellé, forduljunk hátra és megint lőjünk a kockára. A fal visszahúzódik! Visszafordulva hátráljunk neki a falnak, mire megpillantunk egy rejtett ajtót kelet felé. Vegyük erre az irányt. Menjünk neki az első akadálynak, mire feltűnik egy kocka. Manőverezzünk a kocka mögé, forduljunk keletre aztán fussunk KERESZTÜL a kockán a szemközti fal felé NAGY lépésekkel közelítsük meg annyira, amennyire csak lehet. Amikor leesik, lépjünk néhányat hátra, amíg újra fel nem emelkedik. Ismét néhány lépés előre, majd nagy lépésekre váltva fussunk át alatta és nyomás ki a keleti ajtón. Kalandos epizódunk koronájaként vegyük fel a második szfinx-darabot a nyugati falról az ajtó mellől (vivát másodszor!). Ne felejtsük itt az ANKH-ot se. Furakodjunk be a sarokban lévő doboz és a kék faldarab közé, forduljunk keletre és lőjünk a dobozba, mire egy rejtekút nyílik meg előttünk az „SX"-szel jelölt szoba felé.

A párkányon menjünk az északi ajtóhoz és nyissunk be rajta. Araszoljunk végig óvatosan az emelvényen és vegyük fel a harmadik szfinx-darabot (vivát harmadszor!).

Ezt követően az északi falon levő szájon kússzunk keresztül. Lépdeljünk le a lépcsőn, vegyük fel az ANKH-ot aztán menjünk vissza azon a lyukon keresztül, ahonnan átmásztunk ide. Haladjunk vissza egészen az „EA"-val jelölt szobáig. Menjünk ki innen a nyugati ajtón keresztül, tipegjünk le a lépcsőn, ahol szembe találjuk magunkat egy halom kockával. Semmi cicó, lőjük szét őket. Természetesen egy ajtót rejtettek maguk



FOTÓ: C-64

mögött. Menjünk be rajta nyugati irányban. Vegyünk fel az újabb szfinx-darabot (vivát negyedszer!).

Húzódjunk a lépcső mögé, ahol egy újabb ajtót találunk. Nyissunk be. Menjünk fel a lépcsőkön, haladjunk át az északi ajtón, lépdeljünk az erkély északkeleti sarkához és essünk le róla. Egy nyílást fedezünk fel, amely a szoba nyugati fala és a termet keresztülszelő faldarab között húzódik meg. Préseljük át magunkat a résen és kaparintsuk meg az ANKH-ot és az újabb szfinx-darabot (vivát ötödször!).

Préselődjünk vissza és menjünk ki az északi ajtón, majd a következő szobában ismét északra haladjunk. Ebben a szobában egy mérgező szigony lóg a plafonról, amit tanácsos kikerülni (ha mégis hozzáérünk, akkor gyorsan fussunk ki a legközelebbi ajtón, majd jöjjünk vissza). Hörpintsük fel a vizet, vegyük magunkhoz az ANKH-ot és a szfinx-darabkát (vivát hatodszor!).

Nyomuljunk északra és kezdjünk el imádkozni. Bevallom őszintén, hogy itt én is elég sokáig gatyáztam, mire átjutottam a túloldalra. Szisztémát nem véltem felfedezni a platformok eltűnésében és újbóli felbukkanásában. Ha a falakon levő kék és barna kockákra rálövünk, akkor véletlenszerűen előcsalhatunk újabb platformokat. Bízzunk a jószerencsében és bukdácsoljunk át valahogy a szemközti (északi) ajtóhoz. Belépve a szobába menjünk le a lépcsőn, lőjük meg a két, falon lévő szigonyt, majd szeljük át a szobát északi irányban, fel a lépcsőn és addig nyomjuk fel a joyt, míg fel nem vesszük az itt látható szfinx-darabot (vivát hetedszer!).

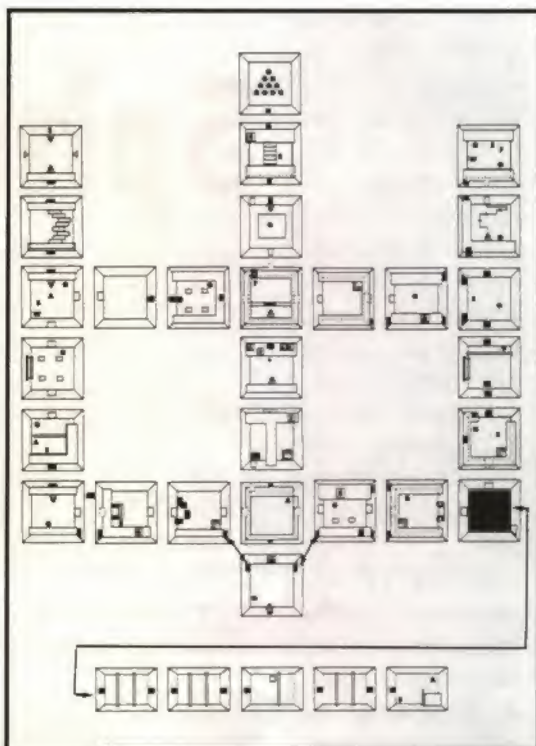
Ezután ismét egy remek kanosszajárást kell bemutatnunk a platformos szobán keresztül az „SD"-vel jelölt szobáig. Itt menjünk be a nyugati falon található teleporton, és... illaberek-nádakerek, máris a „TD" jelű szobába jutunk. Másszunk át a déli falon lévő lyukon és kapjuk fel az újabb szfinx-darabkát (vivát nyolcadszor!).

Lépdeljünk fel a lépcsőn, járjunk körbe a párkányon. Az útunkban álló követ nagyon kis lépésekkel araszolva tudjuk kikerülni. Tovább nyomulva elérünk egy újabb kőhöz, amit pedig lökjünk le. Menjünk le a lépcsőn a földszintre, másszunk fel a kőre és innen már elérjük az északi falon lévő nyílást. Hatoljunk be rajta, mire visszajutunk a teleportos szobába. A teleportot hagyjuk pihenni, inkább haladjunk észak felé a szobában. A keresztbe fekvő akadályon csak vízveszteség árán tudunk átjutni! Lőjünk bele a piramisba (minél közelebbről), majd fussunk fel gyorsan (NAGY LÉPÉSRE VÁLTVA) a megjelenő lépcsőkön. A szomszédos szobában vegyük fel a legeslegújabb szfinx-alkatrészt (vivát kilencedszer!), és hagyjuk el a termet az északi ajtón keresztül.

Ismét egy izzasztó szoba következik, melyet talán a legtalálóbban a „Vak a susnyásban" névre lehetne elkeresztelni. Láthatatlan falakból álló labirintusban kell eljutni az északi kijárathoz. A térképen vázolt útvonal kicsit elnagyolt, de irányadónak megfelel. A következő szoba kincsei kárpótolnak a szenvedéseinkért: elsősegélyt, vizet és egy szfinx-részt vehetünk fel (vivát tizedszer!).

Navigáljunk vissza ezután két szobát délre (TC), kis lépésekkel menjünk a délnyugati ajtóhoz és menjünk nagyon közel hozzá, mielőtt becsukódna. Amikor lezárult, akkor hátráljunk addig, míg ismét kinyílik, csoszogjunk előre egy kicsit és NAGYOKAT LÉPVE fussunk át alatta. Vegyük fel az ANKH-ot, menjünk ki a nyugati ajtón, járjunk körbe a párkányon a lépcsőig, majd lépdeljünk le rajta. Lőjünk le a szigonyt, majd hagyjuk el a szobát nyugatra. Belépve a szobába nézzünk fel és trafáljunk bele a plafonon lévő kockába, mire egy lyuk tárul fel a helyén. Még hagyjuk figyelmen kívül, helyette inkább nyugatra nyomuljunk. A következő szobában szintén nyugat a helyes irány, az ajtón egy kőre felmászva juthatunk ki. Amint belépünk a terembe, vágtassunk lóhalálában keresztül a helyiségen, mert leszakad az álmennyezet. Innen a következő irányba haladjunk: dél, teleport, dél, dél, nyugat, lőjünk a kutyafejekre, lépcsőn fel, délnyugat, átkúszás a kocka alatt, nyugat és ezzel a bejárathoz érünk.

A sivatagban vergődjünk el a starthelyre, ahol egy lyukat találunk. Ugrááááás! Az „OD" szobába pottyanunk. Irány fel



S - Selquet			OA	E - Entrance		
SA			OB			TA
SB			OC			TB
SC	BA	BB	OD	BC	BD	TC
SD			OE			TD
SE	B - Behbet		OF	O - Osiris		TE
SF	SG	SH	SX	TH	TG	TF
T - Thebes			EA	J - Jinx		
	JE	JD	JC	JB	JA	

Jelmagyarázat

A = ANKH
S = Szfinx-darab
W = Víz (Water)
G = Arany (Gold)
F = Elsősegély (First Aid)
Üres kocka = Ajtó
Teli kocka = Emeleti ajtó
Bekeretezett tárgy = Tárgy az emeleten

a lépcsőn délre, a szomszédos szobában három ANKH-ra és a tizenegyedik szfinx puzzle-ra akadunk. Forduljunk vissza északra, le a lépcsőn, majd tovább az északi ajtón keresztül. A szomszédos szobában ne lépjünk a középső világosabb területre, még ha oly csábítóan mosolyog is az aranytallér a közepén, mert a mérges szigony könnyen nyársra húz bennünket. Helyette menjünk ki a földszinti északi ajtón, ahol is megleljük az utolsó előtti szfinx-darabot (vivát tizenkettedszer!).

Ezután menjünk vissza, majd most az emeleti ajtón menjünk északra. Az itteni szobában még NE vegyük fel az utolsó darabot, hanem tovább haladva észak felé a következő teremben gyűjtsük be a 10 aranyrudat. Innentől mindenki cselekedjen a saját felelősségére és belátása szerint. Könnyítésképpen elárulom, hogy az utolsó szfinx-darab a szomszéd szobában csücsül és arra vár, hogy megmentsék...

Zolee

C-64	
GRAFIKA 42	Összesen
ZENE 52	69
JÁTSZHATÓSÁG 70	

Ismét SZUPER Akció!

A szerencsés előfizető nyereménye egy

386 AT

*Az 576Kbyte-ra 1992. november 25-ig legalább félévre előfizetők között sorsoljuk ki a **386 AT**-t.*

A sorsoláson részt vesznek a „törzselőfizetőink is.

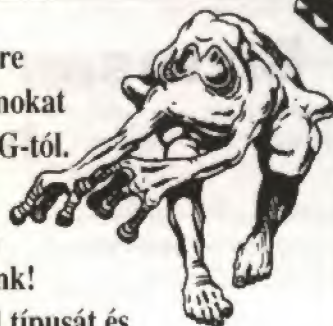
További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 nyertesnek)
MÁGNESLEMEZ (10 nyertesnek)
KByte T-Shirt (10 nyertesnek)

*Ne felejtsd, ha előfizetsz decemberben részt veszel a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!*

Az új AMIGA 500 plus magyar nyelvű használati utasítással 10 lemeznyi játékprogrammal megvásárolható 45.996,- Ft + ÁFA áron.
Utánvéttel + postaköltség megrendelhető:

COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b. vagy telefonon: 176-3927

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re
a legújabb és legjobb programokat
megrendelheted a PROSZOLG-tól.
Ha bélyeggel ellátott
válaszborítokét küldesz,
listát és tájékoztatót küldünk!
Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és
a hozzá tartozó perifériáidat!
A helyes címzés:

F.a.: Kovács Béla
576KByte

PROSZOLG
1399 Budapest,
Postafiók: 636

Az előfizetők
a lappal együtt minden
hónapban megkapják a
legújabb programok
listáját.



Várjuk megrendeléseidet!

1869

Folytatás a 16. oldalról

Térkép

A képernyő legnagyobb részét az éppen aktuális kontinens kinagyított képe foglalja el. A kis épületek a városokat, a zászlók pedig cégünk irodáit jelképezik. A jobb felső sarokban van a naptár, erre clickelve léphetünk előre az időben. A térkép bal oldalán lévő vitorlással tudjuk lekérni hajóink listáját. Itt fel van tüntetve a hajó neve, hogy üzemképese (ilyenkor egy kis vitorlás áll a hajó neve mellett), valamint a hajó épsége %-ban. A hajó épsége nagy mértékben befolyásolja a sebességét, ezért a súlyosan sérült vitorlásainkat érdemes megjavíttatni. Ha egy hajót mozgatni akarunk, válasszuk ki a nevét a listából és jelöljük ki a térképen a célkikötőt, majd egy jobb clickel lépjünk ki.

A képernyő alján lévő ikonok balról jobbra:

1. A jelenlegi cégünk tulajdonában lévő pénzmennyiség.
2. Világtérkép, itt tudunk a kontinensek között váltogatni.
3. Belépés a bankba.
4. A leggyorsabb hajók listája.
5. Információ pénzügyeink jelenlegi állásáról. Itt tudjuk többek között megnézni az év végén fizetendő adót (Steuer), kölcsöneink nagyságát és határidejét (Kredit).
6. I/O menü. Itt tudunk menteni (Speichern), játékállást visszatölteni (Laden), új játékot kezdeni (Neustart), kilépni a játékból (Zum DOS), a történelmi eseményeket ki/be kapcsolni (Historisches) vagy visszalépni a térképre (Weiter).

Városok

A városokban a következő intézmények vannak:

Kereskedő: egy bal click a városra a térképen és ide kerülünk. A Wir kaufen felirat alatt a keresett, a Wir bieten an alatt pedig a kínált árukat és azok árát láthatjuk. A következő opciók közül válogathatunk:



FOTÓ: PC

Welche...: vásárlás

Ich...: eladás.

Auf wiedersehen: kilépés.

...Wieviel kosten mich...: a vásárolni kívánt áru mennyiségét tudjuk a jobb és bal gombbal beállítani.

OK, verladen...: áru megvétele.

Nein, danke...: vissza az egész.

Egy jobb click a városra, s egy rövid lista jelenik meg a városban lévő egyéb létesítményekről, ezek az alábbiak lehetnek:

Kocsma (söröskorsó):

Ich suche...: legénység toborzása, több kategória is van, ezek szakképzettsége és bére is változó.

Was kostet...: információ arról, hogy mennyibe kerül a városban egy iroda építése.

OK, ich errichte...: új iroda építése.

Bis zum...: kilépés.

Ich gebe Geld...: pénz átrakása egyik hajóról a másikra.

Für ein...: info. Sajnos nem ingyen van, s néha semmi hasznosat nem tudunk meg, gyakran azonban értékes információkhoz juthatunk.

Hajóépítő műhely (horgony):

Mein Schiff...: hajó javítása. Célszerű teljes javítást kérni (Das Schiff...)

Welche Schiffe bauen...: új hajó építése. Lényeges tulajdonságok a legénység nagysága (Besatzung), raktér (Laderraum), a gyártási idő (Lieferzeit), az ár (Preis), a foglaló (Anzahlung) és a kabinok száma (Kabinen).

Zeigen Sie...: ugrás a következő modellre.

Könnte ich...: vissza az előző modellre.

OK, bauen...: hajó megépítése. Először nevet kell adnunk leendő hajónknak, majd ki kell fizetnünk a foglalót.

Auf wiedersehen: kilépés.

Ich suche...: használt hajó megvétele.

Ich möchte ein Schiff Verkaufen: hajó eladása.

Ich möchte mein Schiff...: valamelyik éppen épülő hajónk árának kifizetése.

Iroda (láda):

Waren einlagern: áru átrakodása hajóról a raktárba.

Waren verlagern: áru átrakodása raktárból hajóra.

Das wars dann...: kilépés.

Ich gebe Geld...: pénz átrakása hajóról az irodába.

Diese Filiale...: iroda bezárása, csak akkor lehetséges, ha maradt még egy másik is.

Információ (I):

Itt nézhetjük meg a város nevét, az országot, a fő exportcikket (Hauptexport) és a politikai állapotot (Pol. Zustand), ez utóbbi lehet stabil (stabil), nyugtalan (unruhen, zavargások (auftende) vagy háború (krieg).

Bank (pénzérme):

Ich brauche...: kölcsön felvétele, sajnos elég magas a kamat, úgy-

1869

hogy ezt az opciót csak végső esetben használjuk.

Ich möchte...: kölcsön visszafizetése.

Auf wiedersehen: kilépés.

A hajók

Ha az egyik hajónk információs kártyáját akarjuk lekérni, clickeljünk a jobb gombbal a vitorlásra a térkép szélén (mintha mozogni akarnánk). A képernyő tetején láthatjuk a hajó nevét, alatta pedig a jelenlegi tartózkodási helyét, ill. hogy merre tart. A hajósziluettre clickelve tudunk vitorlásaink között lapozgatni, a Freier Laderaum mutatja, hogy még mennyi szabad rakterünk van, a Ladung mellett pedig a rakományunkat láthatjuk. A bal oldali kis pénzeszsák mellett láthatjuk, hogy mennyi pénz van a hajón. Lehetőleg minden hajónkon legyen 200-300, mivel a legénység csak akkor hajlandó dolgozni, ha pontosan megkapják a havi bérüket. A Zustand ikonnal részletes tájékoztatást kérhetünk hajónk épségéről, a Mannschafttal pedig a legénységet nézhetjük meg. A legénység szakképzettségét az E melletti grafikon mutatja, a sapkás fickó pedig a morált. A morált általában a bér növelésével lehet javítani, de gyakran egyszerűbb az egész legénységet kirúgni és újat toborozni. A Kapitans Ordernél állíthatjuk be a parancsnok keménységét (Leicht, Mittel, Stark). Szigorú parancsoknál a hajó ugyan gyorsabban halad, viszont a kikötőkben néha a legénység föllázad és néhány napig nem hajlandó munkába állni. Az alsó grafikonon tudjuk a legénység bérét növelni vagy csökkenteni, o-ra állítva rúghatjuk ki embereinket. A Bez. mellett láthatjuk a jelenlegi bért, A Premie ikonnal pedig prémiumot oszthatunk.

Kereskedelem

A legnagyobb jövedelmet mindig a földrészek közötti kereskedelem hozza. Európából érdemes fegyvereket vinni a gyarmatokra, különösen oda, ahol a politikai helyzet zavaros. Ennek azonban megvan az a veszélye, hogy a kikötőben kifosztanak, úgyhogy ilyen helyekre nem érdemes sok pénzzel menni. Fegyvert szállítva egy éppen hadban álló országba szintén sok pénzt szerezhetünk. Sajnos ilyenkor az ellenséges flotta sem tétlenkedik, így a csempészet gyakran azzal végződik, hogy néhány fregatt a tenger fenekére küldi hajónkat. Az útvonal kiválasztásánál mindig vegyük figyelembe, hogy a hajónk a nyílt tengereken és óceánokon erősen rongálódik, valamint a túl nagy távolságok miatt is ráfizetésessé válhat az egész út. Komoly hasznot csak egy nagyobb kereskedelmi flottával szerezhetünk, ezért folyamatosan bővítsük hajóparkunkat. Az év végére mindig legyen elegendő pénz az irodánkban az adó kifizetésére, különben cégünket elárverezik és mi koldusbotra jutunk. A megadott játékidő letelte után megjelenik a Hi-score tábla, majd kezdhetjük újra az egész kereskedősdit.

Olyan komplex és élethű programmal, mint az 1869 eddig Amigán még nemigen találkoztam. Minden történelmi esemény benne van a játékban a krími háborútól kezdve egészen az ópiumháborúig. A kereskedelem fő iránya és a hajók típusai szintén folyamatosan változnak, így a program még hosszú idő után se válik unalmassá, monotonná. A grafika és a hang jól eltalált és szinte minden képernyő animált, úgyhogy ezek után nem is ajánlhatok mást: ha még nincs meg a játék, feltétlenül szerezd meg.

T. J.

PC / AMIGA /

GRAFIKA	98
ZENE	90
JÁTSZHATÓSÁG	92
Összesen	95

A Core Design ismét félelmeteset alakított az új szerzeményével, tuti sikervárományos az anyag. A bevezető rajzfilm teljesen lázbahozza az embert, megpillantva pedig az első helyszínt izgatott joyrángatás vesz erőt mindenkin.



Hajsza az ellopott rajzfilmért

Premiere

Dióhéjban a story: Clutch Gamble, a Core Pictures filmvállalat vágója nagy bajba keveredett. Három, álmatlan éjszakákkal tarkított dolgos nap után végre elkészül az új kasszasikerre számottartó film vágásával. Teljesen kimerülve álomra hajtja a fejét, és mikor reggel felébred, riadtan veszi észre, hogy a milliókat érő 6 tekercs szőrén-szálán eltűnt. Mi lesz a ma esti premieren? Garantált a blamázs, ha nem kerülnek elő a pozitívok. Clutch őrült hajszába kezd, hogy visszaszerezze őket a rivális filmgyártó vállalattól, a Grumbling Pictures-től. Hat különböző színhelyen (valójában forgatások színfalai mögött) ugrabugrálhatunk a tekercsekért. A színhelyek a következők: Western, Black & White, Horror, Cartoon, Sci-fi, Fantasy. Minden pálya egyénileg kidolgozott, más és más elől kell ugrálni, máshogy kell megoldani a talányos helyzeteket, azaz minden helyszínnek sajátos hangulata van. Ezt csak fokozza a remekbe szabott zenei aláfestés, és grafikai gegek (a hajlobogás-effekt nagyon király). Ami az alapötletet illeti, nem egy Oscar-díjas, de kit érdekel? A fő az, hogy egy jót hülyéskedhetünk.

AMIGA







FOTÓ: C-64

KALANDOK AZ ALVILÁGBAN

DEMON BLUES

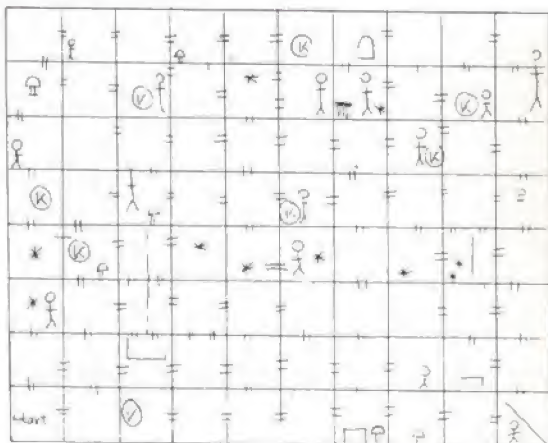
A Flair programozói valószínűleg a Code Masters babérjaira pályáztak, mikor megalkották Demon Blues című játékukat. A főhős aranyos, nagyfülű kis lény, ellenfelei tüskés labdák, repülő szerzetek és üldögélő kis ördögfajzatok tömkelege. Elég bosszantó, mikor hősünk ki sem látszik közülük, ráadásul szinte fegyvertelennek számít, a körülötte keringő kis csillagtól eltekintve, mely akkor osztja halálos csapásait, ha hozzáér valamihez. Ez sajnos elég kevés, ha figyelembe vesszük, hogy nyolcvan helyszínen ügyködünk egy életünkkel.

A kis kék démonnak össze kell gyűjtenie nyolc kulcsot az alvilág termeiben. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, nem csak a csillagra, de sok türelemre is szükség van. A termekben álldogáló dús idomú hölgyeket nem tudjuk eltenni az útból, másik oldalról kell őket megközelítenünk. A tüskéket lehetőleg kerüljük, ha futunk gyorsan átjuthatunk rajtuk (tűz+jobbra/balra). A gombákat felugrásnál használhatjuk. Néhány helyen át tudunk sétálni a falon, máshol pedig csak nagyon körülményesen juthatunk tovább.

Ha megszereztük az összes kulcsot, sétáljunk el a legfelső szintre, a térképen ablakkal jelölt terembe, és már teljesítettük is cseppet sem könnyű feladatunkat.

P.P.Q.

PC / AMIGA / C-64	
GRAFIKA 88	Összesen
ZENE 69	83
JÁTSZHATÓSÁG 53	





FOTÓ: PC

The Kindred

POLICE QUEST III.

Bár nem tartozik már a legújabb stuffok közé sem Amigán, sem PC-n, azért megérdemli, hogy szóljunk róla néhány szót a „komoly" Sierrák közé tartozó Police Quest 3-ról. Sokaknak talán azért nem okozott sok örömet (s már le is formázták), mert esetleg, véletlenül elvesztették a hozzá tartozó térképet és kódokat, ami nélkül bizony játszhatatlan. Akik a teljes leírás nélkül szeretnék végigjátszani, azok csak a térképet nézzék és azt a néhány számot, amit a leírásban olvashatnak. Aki gyors „rendőrösdire" vágyik, annak szánom ezt a rövid (?) leírást. Vágjunk a közepébe!

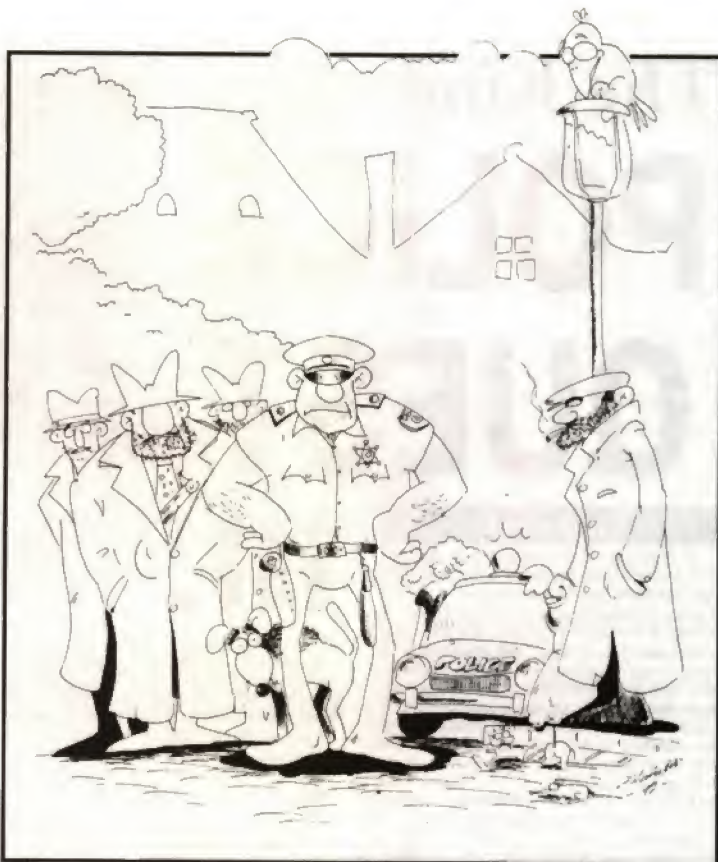
Az első nap

A legutóbbi Bains-hancúrunk után ismét a szürke hétköznapokba csöppenünk. Így kezdődik ez a mai nap is a Lytton Police közlekedésrendészeti osztályán. A szoba szemközti végében találjuk saját íróasztalunkat, a rajta levő kosárkában a nekünk szánt üzeneteket. Vegyük ki belőle a cédulát, amiből megtudjuk, hogy előadásunk van ma az aulában. Következő utunk tehát a levelezőbe vezessen, ahol az előadást tartjuk néhány rendőrnövendék számára. Nézzük meg a mai lecke anyagát a katedra oldalán, s tartsuk meg az órát, utána menjünk vissza az irodánkba, s Pat Morales kollégánkat rázzuk le (Sustained), majd menjünk le az első emeletre, vegyük ki a beépített szekrényből a jelzőtűz-rakétákat és az elemeket. Lépjünk be a szemben lévő mosdóba, keressük meg a szekrényünket s nyissuk ki (776), majd szedjük fel a benne található dolgokat: a gumibotot, a naplónkat és az elemlámpát. Az invertoryba rakjuk az elemeket a lámpába, s térjünk vissza irodánkba, ahol újabb cédula fogad: mágneskártya igénylőlap a számítógépünkhöz. Új szerzeményünkkel liftezzünk fel a harmadik emeletre, a technikushoz, akinek leadjuk a papírt, és így mágneskártyához jutunk. Most várjunk egy-két percet, s a technikus feljelentést kap telefonon egy bolondról az Aspen Falls parkövezetben – természetesen ez lesz első munkánk a nap folyamán. (Ha esetleg sehogyse akarna jönni a telefon, ugorjunk le kipróbálni a számítógépünket, s utána jöjjünk vissza). Irány a garázs, s szálljunk be a járőrkocsiba, s irány az Aspen Falls (ld.:térkép). Néhány szó a vezetésről: először indítsuk be a slusszkulccsal az autót, mire megjelenik egy kis ablakban rendőrautónk felülről. Kapcsoljuk be az irányjelzőt, amire egy kis radarképernyő jelenik meg egy másik ablakban, amiben a villogó pont mi vagyunk. Az autós ablakba lépve a kurzor előre (gyorsítás), hátra (lassítás), jobbra, balra nyilakká alakul, e módon irányíthatjuk autónkat. Miután megérkeztünk, elegyedjünk szóba a piknikezőkkel, akiktől megtudhatunk a bolondról egyet s mást. Induljunk jobbra, a folyó felé, s próbálkozzunk szép szóval, aminek az lesz az eredménye, hogy a jelvényünket leszakítja a bolond, s a vízbe dobja. Nemsokára ő maga is bemegy a vízbe, s mi ez idő alatt vegyük ki a parton maradt ruhájából a kulcsát és az igazolványát. Dobjuk be a kulcscsomóját a vízbe, mire méregbe gurul és kijön a vízből, majd ránk támad. Most gyorsan lépjünk be az invertoryba, s vegyük kézbe a gumibotot, s clickeljünk vele Sonnyra, mire védekező állásba helyezkedik, s az erőszakoskodó bolondot ártalmatlanná teszi. Rakjuk az immár fekvő emberre a bilincset, s cipeljük be a kocsinkba. Irány a rendőrség. Pisztolyunkat rakjuk be a tárolóba (olyan mint egy postaláda), mert különben megbüntetnek, s második alkalommal el is kobozzák, s tegyük el a megőrző kulcsát. Így sétáljunk be a garázsból nyíló zárkába (az ajtó infrás), s adjuk le az őrnek az igazolványát, majd kutassuk át a bolondot, s a nála levő kést úgyszintén adjuk le a börtönőrnek. Ezen óvintézkedések után nyissuk ki a börtön ajtaját, s az őr kérdésére, hogy milyen bűncsoportba tartozik a bolond, írjuk be a következőt: 05150. Szálljunk vissza az autónkba, és irány az autópálya, ahol Morales leállított egy autóst. Beszéljünk a kocsiban ülő nőhöz, majd Moraleshez, s a szolgálati rendszabály értelmében ne tartóztassuk le a vezetőt, bármennyire is szeretné Pat, mert csak problémánk származhat belőle. Üljünk vissza a járőrkocsinkba, s autózzunk fel-le az autópályán. Néhány érdekes autóval fogunk találkozni: a feketét lehetőleg ne állítsuk le, mert egy kábítószernyomozó. Utunk során találkozunk egy fehér Mercedesszel, amely túllépte a megengedett sebességkorlátokat, és egy öreg Dodgeval, aki feltartja a forgalmat. Mindkét esetben a következő az eljárás: jegyezzük fel hány órakor szállunk ki a járőrkocsiból, majd beszéljünk az ürgékhez, s kérjük el az igazolványukat, olvassuk le a rendszámaikat, s üljünk vissza a kocsinkba, ahol az igazolványt tegyük a számítógép kártyanyílásába, s clickeljünk a FORM 900-ra. Itt ki kell tölteni a papírt, amin a szabálysértésre vonatkozó adatok állnak, a sebességtúllépés esetén 22349, a túl lassú hajtáskor pedig 21654. A papírt és az igazolványt adjuk vissza a sofőrnek, majd szálljunk vissza járművünkbe. Fontos tudnivaló, hogy lehetőleg mindig a forgalommal szemben közelítsük meg az autókat, mert különben hamar elhullunk. Legvégül egy ittas vezetővel hoz össze a sors: szállítsuk ki a kocsiból, majd végezzünk el rajta egy tesztet: mozgassuk az ujjunkat a szeme előtt, aminek az lesz az eredménye, hogy elhányja magát (egy kicsi ránk is jut belőle). Következő teendőnk már csak a bilincs felkapcsolása a palira, s irány a zárka! A bolondhoz hasonló módon járjunk el, de most 23152 csoportba tartozik a férfi. Miután bekerült a börtönbe, egy kis köz-



FOTÓ: PC

játékot láthatunk: feleségünket megtámadják amint elhagyja a munkahelyét, és leszúrják... Üljünk autóba, s a rádióüzenet tájékoztat egy gyilkosság helyéről, ami a központban történt (Mall). A mentőautó még ott van, amikor Bonds odaér, s megpillantja a hordágyon feleségét. Bonds elküldi a helyszínre érkezett újságírót, aki azért átadja a névjegykártyáját. Miután ismét visszatérünk a tett színhelyére, vegyük kézbe az elemlámpánkat, és keressük meg feleségünk kocsija alatt a leszakadt medált, és jegyezzük meg a rajta található számot, ami passzol a feleségünk kezében talált lánchoz. Üljünk be a kocsinkba, s guruljunk haza a fárasztó éjszaka után.



A második nap

Másnap délben telefonál a főnökünk, hogy egy órára a bűnügyi osztályon kell lennünk. Miután Sonny elkészült, vegyük fel a szekrényből a zenedobozt, majd menjünk be a rendőrségre, s adjuk le a medált és a láncot a garázsból nyíló kis ajtó mögötti szobában (a sorolási szám 199144), s menjünk fel irodánkba (ne felejtsük el, ma már a bűnügyi osztályon dolgozunk). Hívjuk fel a tegnap elküldött újságírót, tájékoztassuk a gyilkosság körülményeiről. Kapcsoljuk be a számítógépünket, s lépjünk be a Serial# pontba, adjuk be a medálon talált számot (09987), s kérjük le az áldozat adatait (199124). Erre érdekes dolgok derülnek ki: egy volt katona meggyilkolásakor lopták el, akit ugyanolyan késsel öltek meg mint amilyennel megszúrták a feleségünket, s a halottba vájt sátáncsillag miatt kultikus gyilkosságnak minősítették. Jegyezzük fel az elkövetés helyét, ami még a továbbiakban fontos támpont lesz. Ha megvagyunk ezekkel, üljünk autóba s menjünk el a kórházba. Vegyünk egy rózsát a virágosnál, kérdezzük meg a nővért, hányas szobában fekszik a feleségünk. Liftezzünk fel, rakjuk a zenedobozt és a rózsát Marie mellé, majd távozzunk.


FOTÓ: PC

A harmadik nap

A kosárkánkban egy üzenet fogad: Carla, a csöves ott volt a gyilkosság éjszakáján a Mall-ban... Jegyezzük fel a címet és hajtsunk oda. Carlanak mutassuk fel az igazolványunkat, hogy szóba álljon velünk, majd kérésére a bilinccsel csatoljuk a kosarát, amiben a vackai vannak a csőhöz. Térjünk vissza irodánkba, s adjuk oda munkatársunk ebédjét Carlanak, hogy hajlandó legyen beszélni. Elmondja, hogy fel tudná ismerni a gyilkosok egyikét, ha fantomképeket mutatnánk. Kapcsoljuk be a számítógépet, s válasszuk a Tools pontot, majd a Drawingot. Addig állítgassuk a szemek, haj, száj formáját, helyét, hogy mindegyik arc részére ...looks ok-ot mondjon Carla. Ezután válasszuk a search pontot, mire az arcképet azonosítja a computer Bains úrral... Vigyük „haza" Carlat, s Pat-et vigyük még be a Mall-ba telefonálni.

A negyedik nap

Legelőször menjünk fel a harmadik emeletre, s vegyük ki a technikus melletti fiókból a rádiós irányjelzőt. Térjünk vissza a garázsba, s a járőrkocsinkba ülve nyissuk ki a kesztyűtartót, s vegyük magunkhoz a nyilvántartási lapot, amin az általunk megbüntetett emberek adatai vannak feltüntetve. Szálljunk át a fehér kocsiba, s induljunk el a bíróságra (court). Szálljunk ki a kocsinkból, majd lépjünk be a bíróság épületébe, válaszoljunk az itt jelenlevő urak kérdéseire, majd adjuk át a lapot az ügyvédnek, s máris megnyertük a pert. Visszafelé a rendőrségre Pat-et vigyük be a Mall-ba. Amikor kiszáll, a táskáját bent felejti az autóban. Gyorsan szedjük le róla a kulcscsomót, szálljunk ki, majd vigyük el a bal oldalon lévő kulcsmásolóhoz, s másoltassuk le. Siessünk vissza a kocsinkba, s rakjuk vissza a kulcsokat a helyére, s induljunk vissza a rendőrségre. A rendőrségen egy gyilkosság bejelentése fogad: jegyezzük meg a címet, ugorjunk autónkba, kapcsoljuk be a szirénát, s robogjunk a tett színhelyére. Egy elhagyatott utcácskában egy kuka és egy félig összetört kocsi fogad. A helyszínen várakozó rendőr közli velünk a gyilkosság adatait, majd elküldi a nézelődőket, s munkánkra enged. Pat néhány fotót készít a hulláról, aki a kukában található, majd mienk a terep. Szedjük ki a csomagtartónkban lévő aktatáskából a nejlonzacskókat, a fogvájót és a kaparókat. Ugorjunk be a kukába a hulla mellé, s kutassuk át: az áldozat Andrew

Dent. Emeljük fel hasán a ruhát, mire előtűnik egy sátáncsillag, amit egy késsel a bőrébe vájtak. Vegyük kézbe jegyzetfüzetünket, s jegyezzük le a gyilkosság körülményeit (click a hullán), majd kaparjunk ki bőrmintát a körmei alól egy fogvájóval (toothpicks). Ismét szabad levegőn, adjuk oda az igazolványt a halottkémnek. Vizsgáljuk meg az összetört kocsi hátsó részét, s kaparjunk le róla festéknyomokat. Rakjuk vissza a cuccokat az aktatáskába, majd irány a rendőrség. Adjuk le a festékmintát az analizálóba, majd térjünk vissza az irodánkba, ahol egy üzenet fogad dr. Wagnertől: a feleségünk állapotáról szeretne beszélni velünk. Autózzunk el a kórházba, menjünk fel Mariehez, majd hallgassuk végig Wagner doktor szakvéleményét feleségünk állapotáról, mely nem éppen rózsás. Miután elhagyta a szobát nézzük meg feleségünk beteglapját, amin az ajánlott infúziódózis van feltüntetve. Nézzük meg a műszer által mutatott értéket, ami sokkal több, mint a reális. Hívjuk az ápolót a piros gombbal, mire az behívja Wagner doktort. A doktor igencsak szégyelli magát, de végül beállítja jól a dózist, és Marie szívdobogása normalizálódik.

Az ötödik nap

A rendőrségre érve főnökünktől megtudjuk, hogy üzenet vár a computerünkön az Andrew Dent féle gyilkossággal kapcsolatban. Bekapcsolva a gépünket kérjük le a 199145-ös számot, s máris olvashatjuk, az új fejleményeket: a festéknyomokat sikerült beazonosítani, egy 76-os aranyszínű Fordéval. Vegyük fel a telefont, s adjuk le a körözési parancsot az autóra (dispach). Mivel semmi üzenet nincs számunkra, üljünk vissza a számítógép elé, s lépjünk a Tools pont alatti City map-pontra. Ha az eddigi gyilkosságok helyét ponttal kijelöljük a térképen egy ötágú csillag pontjai tűnnek fel (segítségképpen kis pontok jelzik ezeket a helyeket a mellékelt térképen). Ha megvagyunk ezzel, kössük össze a pontokat vonalakkal. Ez igen nehéz feladat, ha nem fogadja el a computer (nem ír ki semmit), húzzunk meg újra a vonalakat, amíg nem jelzi szöveggel a számítógép, hogy sikerült felfedezni egy összefüggést a gyilkossági pontok között. Miután végeztünk, nézzük meg a mögöttünk lógó faliújságon a híreket, amiből megtudhatjuk, hogy a nőknek holnap pszichikai teszt lesz. Keressük fel a pszichológus szobáját, s olvassuk el Morales aktáját. Tudomásunkra jut, hogy többször sikkasztotta el a bűntények bizonyítékait (szép kis munkatárs). A garázsban vegyük ki a tartóból fegyverünket, majd üljünk kocsiba, s máris egy rádióüzenet fogad: megtalálták a keresett autót a Saloon-ban. Jegyezzük fel a pontos címet, s hajtsunk oda. Miután kiszállunk vegyük kézbe az irányjelzőt, s szereljük az itt álldigáló kocsi aljára. Vegyünk egy nagy levegőt, és lépjünk be a bárba. Kérdezzük végig az itt tartózkodókat, hogy nem az övék-e a kocsi, de mindig tagadó választ kapunk. Amikor megjelenik Bains álljunk készenlétbe: amikor a biliárdasztalról felénk emeli a tekintetét, szegezzük rá fegyverünket. Ha mindent jó ütemben hajtottunk végre, Bains elmenekül a WC-n keresztül. Fussunk autónkhoz, s indítsunk. A radaron egy fehér fény jelzi Bains útját, hatalmas tempóban. A pont nemsokára megáll az autópályán: Bains összetört. Hajtsunk oda, rakjuk ki az úttestre a jelzőfényeket, majd vessünk egy pillantást a szerencsétlenül járt ürgére: meghalt. Szedjük ki a slusszkulcsot, s nyissuk fel az autó csomagtartóját: néhány zacskó kokain gurul ki belőle, amire Pat, mint a villám lecsap. Beszéljünk a helyszínre érkezett halottkémmel, majd irány a rendőrség. Várjuk meg amíg egyedül leszünk irodánkban, s akkor nyissuk ki Pat fiókját az álkulccsal, s olvassuk le a benne levő papírról a számot. Esetleg belekukkanthatunk számítógépünk adatállományába is, de a mai napra nincs több dolgunk, csak beugorni még feleségünkhöz a kórházba, s jó éjszakát kívánni neki.

A hatodik nap

Felérve irodánkba, beszéljünk Moraleshez, majd menjünk be a férfi WC-be, ahol végre van papír. Egy régi trükköt kell alkalmaznunk: rakjuk be a papírt a WC-be, s húzzuk le... Kijőve az illemhelyiségből említsük meg a takarítónak, hogy valami gikszer van a WC-vel, mire ő elhúzza a csíkot. Osonjunk be a nőibe, keressük meg Morales szekrényét, s máris néhány ismerős csomagot látunk: a kokainzacskók. Jegyezzük le a felfedezésünket a noteszünkbe, majd irány a második. Irodánkban egy „meghívó" fogad a halottkémhez, ahova induljunk késedelem nélkül. Lépjünk be a szobába, s emeljük fel a borítékot az asztalról, ami érdekes dolgokat rejt: egy sátánista könyvet, egy kultikus gyűrűt. Nemsokára belép Leon, a halottkém. Nekünk ad egy újságkivágást, amiben saját arcképünk látható egy sátáncsillag közepében. Leon taglalja még a halál okát, körülményeit, és megmondja Bains címét stb., miközben jóízűen fogyasztja a reggelijét (furcsa gusztus...). Átadja még feleségünk nyakláncát, amit az áldozatnál talált. Ugorjunk fel Mariehez, s tegyük a nyakába a láncát, aminek hatására végre kinyitja a szemét. Ismét a kocsinkba ülve egy tűzesetről tájékoztat a rádió: a cím megegyezik Leon által megadottal. Robogjunk oda, majd érdeklődjünk a tűz okáról a parancsnoknál. Sajnos semmi ötlete sincs... miután eloltották a lángokat, lépjünk be, s keressük meg a hamu alatt a fényképet, amin a Bains testvérek láthatóak. A fotó jó támpont a jövőre nézve: leolvasható róla egy cím, s hogy a testvérek közül az egyik katona volt. A következő szobában ijesztő kép fogad: egy sátáncsillag, öt csúcsában gyertyákkal. Ugorjunk vissza a felszerelésünkért (csomagtartó), és vegyünk mintát az itt lévő haj és vérmaradványokból. Visszaszállva autónkba, vegyük célba a Mall-t, s menjünk be a katonai toborzóba. Igazoljuk magunkat, majd adjuk át a talált fotót az ezredesnek, aki készségesen kinyomtatja Jessie adatait. Vegyük magunkhoz a nyomtatványt, s siessünk a rendőrségre, a másodikon lévő pszichológushoz, s adjuk át neki elemzésre az imént szerzett anyagot. Miután analizálja, milyen karakterrel állunk szemben (nem volt nehéz kitalálni), menjünk a fotón látott címre, a bűnbarlangba. Kiszállva autónkból, kopogtassunk a páncélajtón, amire valami mozgolódást látunk, de semmi nem történik. A lépcsővel lehetőleg ne kísérletezzünk, úgyis csak leszakad alattunk. Autózzunk a bíróságra, s leadva az illetékesnek az újságkivágást, a gyűrűt, a könyvet és a fotót egy házkutatási parancshoz jutunk. Térjünk vissza a bűntanyára, ahol hiába lobogtatjuk boldogan a parancsot, semmi eredménye. Menjünk vissza a bíróhoz, aki unszolásunkra egy páncélozott járművet bocsát rendelkezésünkre. A pontmániások ugorjanak be a rendőrségre, és adják be nyilvántartásba a bizonyítékokat. Visszatérve a végső célponthoz, vegyük kézbe hűséges segítőnket, a 9 kal. Berettát, és álljunk az ajtó mellé. Miután a péncélautó rendesen elvégezte munkáját, összeszedve minden bátorságunkat lépjünk a házba. Hidegvérrel loccsantsuk szét a dívány mögül ránktámadó fickó koponyáját. A társával nem lesz semmi gond, megadja magát. Verjük bilincsbe, majd adjuk át a közben megérkezett rendőrnek (jókor jön...). Vegyük fel a TV távirányítóját, de ne bámuljuk a CNN adását, inkább nyomjuk mega 8-s gombot, mire a kandalló mögött megnyílik egy titkos ajtó. Lépjünk be, de ne veszítsük el a fejünket, üdvözöljük néhány golyóval a bödönök mögül kiugró fickót. Az asztalon megpillantjuk a kokain párját, belép Morales, és micsoda meglepetés (bár már sejthető volt) pisztolyt szegez ránk! Semmi pánik, jönnek a nehéz fiúk, s ártalmatlanná teszik a bűnbanda utolsó tagját is. Most már nincs más dolgunk, mint vidáman végignézni egy hamisítatlan amerikai stílusú befejezést... és várni a 4. részt.

Koronczai Gáspár

PC	AMIGA

GRAFIKA	93
ZENE	80
JÁTSZHATÓSÁG	95

Összesen **92**

Hard Fantasy a Soft Ware-ben

Ki ne ismerné Conant, Howard rettenthetetlen hősét, a hosszú hajú, mindent legyőző izomagyú barbárt? A nagy népszerűség ellenére eddig nem nagyon jelentek meg számítógépes játékok, amelyeknek ő lett volna a főszereplője – talán jogdíj problémák miatt. A Spirit of the Excalibur c. játék készítői most végre rászánták magukat, hogy egy hasonló stílusú verekedős-kalandjátékban végre a komputer képernyőjén is életre keltsék a hard fantasy leghíresebb alakját.

CONAN, THE CHIMERIAN

Conan, az igazság bajnoka, a gonosz zsarnokok és sötét mágusok pusztítója ezúttal is méltó feladatot kap: a világ meghódítására és rabszolgasorsba döntésére törekvő istenkirályt, Toth Amont kell elpusztítania. A dolog persze nem egyszerű, először a főpap talpnyalóival kell kezdenünk, és minden különlegesebb ellenfél elpusztítása válogatott varázstárgyakat igényel.

Az irányítás egyszerű: a térképen a jobb oldali felső ikonra clickelve mozoghatunk, a városban arra a helyre clickelve, ahová menni akarunk. A jobb oldali középső ikon mutatja tulajdonságainkat: életerő (stamina), védettség (defense), fegyver szakértelmeink (chop, swing, thrust), és lopakodásunk (stealth). Mindez némi szerepjátékízt kölcsönözve a dolognak. A fegyver szakértelmek közül kezdetben csak a swing van meg, a fegyvermesternél szerezhetünk újakat és itt fejleszthetjük tovább őket. A többi tulajdonság akkor fejlődik, ha teljesítünk egy küldetést. A jobb oldali alsó ikonnal az inventoryt kérhetjük le. A képernyő tetején a kék gomb a SAVE/LOAD/QUIT menü. Egyszerre ugyan csak egy mentett állásunk lehet, de aki valamennyire is járatos a DOS-ban, könnyedén csinálhat több mentett állást az eredeti SAVE file átnevezésével.

MOZGÁS A VÁROSBAN

Shadizar városa hatalmas, vagy legalábbis nagyon nehéz benne tájékozódni. Térképezni is kemény feladat, de szerencsére kaphatunk részleteiről térképet. Ha van már teleport varázslatunk, azt használva kirajzolja a program a környezetünket piciben. Ha ezután a térképen kívülre clickelünk, a teleport megmarad, használhatjuk később újból. Föld alatt a *gem of sight* használható hasonlóképpen. Rögtön a játék elején eligazítást kapunk, hogy melyik kocsmát (Wild Boar) keressük. Ez valahol a város északnyugati csücskében van, aránylag könnyen meg lehet találni. Itt kapjuk az első nagy feladatot, és minden továbbit, ha az előzőt teljesítettük. Ezen kívül kaphatunk mellékfeladatokat a templomokban (hozzuk vissza a *gem of sight*-ot, a *staff of power*-t). Ha ezeket megszerezzük, erős varázstárgyakhoz jutunk, ha vissza is visszük őket, sok pénzhez (amiért jó kardot lehet venni). A különböző épületekbe természetesen az ajtón keresztül tudunk bemenni. Vannak kulcsra zárt ajtók, ezeket akkor tudjuk kinyitni, ha már bevásároltunk a kulcskészítőnél. A tájékozódás térképezés nélkül is megoldható, úgy, mint minden játékban: ha elég sokat barangolunk Shadizarban, előbb-utóbb kiismerjük magunkat térkép nélkül is. Érdemes minden épületbe bemenni, és arról mindenképpen jegyzetet készíteni, hogy körülbelül mi hol található. Majdnem minden boltból (fegyver, kulcs, vegyes, varázslat, ékszer) több található, különbség csak az árakban van! Hasznos infót nyerhetünk ezek hollétéről, ha a járókelőkkel társalgunk. Ha egy lakóházba betévedünk fosztogathatunk is. Minden tárgyra érdemes ráclickelni, amelyik felvillan, abban lehet hogy lesz pénz, drágakő vagy valamilyen varázsital. Ha már valaki fosztogatja a házat, és azt lecsapjuk, akkor biztosan



FOTÓ: PC

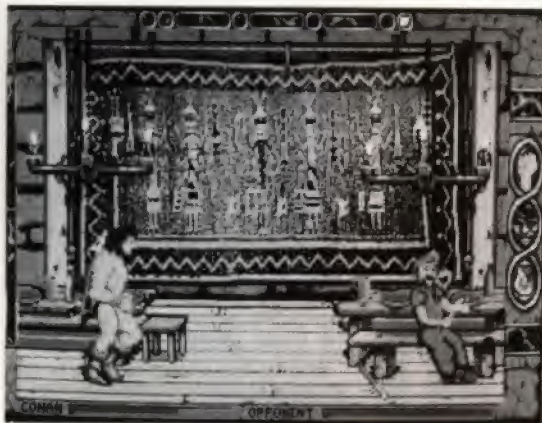
találni fogunk valamit. Van olyan ház, ahonnét lépcső vezet a tetőre más helyeken a szőnyeg alatt lejárat vezet a föld alá.

PÉNZ

A játékban komoly szerepe van a pénznek. Kezdetben csekély vagyonunkat a házak fosztogatásával szaporítjuk. Nem igazán Conan-hoz illő, de én nem találtam jobb módszert. A szerzett tárgyakat (drágakövek, varázsitalok) érdemes a legközelebbi boltban eladni. A küldetések során jónéhány tárgyat szerezhetünk, amelyeket szintén megvesznek a boltok. A templomok által kért tárgyakért rengeteg pénzt fizetnek, de nem biztos, hogy érdemes őket visszavinni. A pénzünket kezdetben mindenképpen a fegyvermesternél költsük el (a Wild Boar-tól délre lakik). Rögtön érdemes megvenni a *thrust* szakértelmet, és azt fejleszteni, mert sokkal hatékonyabb a *swing*-nél. Amikor már elég sok pénzem volt, és a fegyver szakértelmeimet alaposan felpumpáltam, én egy varázskardot vettem (Enchanted Sword). Egy szörny max. 1-2 döfés volt ezután. A varázsitalok közül csak a White Lotus bizonyult hasznosnak, amely visszatölti az életerőt max-ba, de ilyet sem érdemes venni, mert elég sokat lehet találni.

HARC

Ahányszor egy rosszindulatú egyénnel vagy szörnnyel akadunk össze, a kép átvált kinagyított oldalnézetbe, és meg kell vívnunk az ellenféllel. A le nyíllal vesszük elő ill. rakjuk el a kardot, a fel nyíllal használjuk. Ezen kívül még a bal-jobb nyíllal lavírozhatunk – nem sok lehetőség. Következésképp a harc általában abból áll, hogy az ember előkapja a kardot, aztán nyomkodja a fel nyilat, mint az őrült. Ha jók a tulajdonságaink úgyis nyerünk. Minden ellenfélre meg van határozva, hogy mi-



FOTÓ: PC

lyen támadási mód a leghatékonyabb (chop, swing, thrust). Az 1-3 gombokkal válthatunk. A leölt ellenfélre clickelve átvizsgálhatjuk, hogy van-e nála valami.

KÜLDETÉSEK

Első feladatunk, hogy a város nagyhatalmú kígyó-kultuszának, a Set vallásának szent állatát elpusztítsuk. A kocsmárostól rögtön kapunk egy térképet, amely alapján eljutunk egy másik fickóhoz, a város északi, középső részén. A hátsó kijáraton távozva, dél felé a legalsó házban fogad minket a sebesült céhfőnök. Mögötte, a szőnyeg alatt van a labirintus bejárata. Ide már fáklyával megrakodva kell jönni (kapható a vegyesboltban). A labirintusban az első ajtó mögött megtalálható a Snake Sword, amely a szent állat elpusztításához szükséges. Észak felé kimászva a labirintusból, szobáról szobára verekedhetjük magunkat előre a cél felé. A kígyó fészke az egyik szobor alatt van. Felaprítva a kígyót (kell a *thrust* képesség!), teljesítettük az első feladatot. A nagy térképen kapunk egy kriptát, ez a második feladat. Csak úgy érdemes ide elindulni, ha megszereztük a Ruby Amulettet. A tárgyat rejtő földalatti labirintus egyik bejárata a piactértől északkeletre, egy piros tetejű házban van, a szőnyeg alatt. A zöld nyíllal jelölt folyosó egyik szobájában fogjuk megtalálni. A kriptában az élőholt király elpusztítása igen egyszerű, csak az amulettet kell használnunk, és máris megvan a kért korona. A harmadik feladat hölgymentés, egy dzsungel-piramisban. Nem szabad a démon közelébe menni, hanem fel kell aprítani az összes fickót a környéken. Akkor a démon odajön hozzánk, és leverhetjük. A piramisban, ha felmászunk a liánokon, rengeteg tárgyat lehet találni. A negyedik feladat Toth Amon jobbkezének, az elvetemült zamboula-i papnak az elpusztítása. A labirintusnak már a bejárata is titkos, oda kell clickelnünk Zamboula külső falán, ahol a három fej van. A többszintes labirintusrendszer borzasztóan bonyolult, csapdákkal, szörnyekkel teli. Itt már nem lehet boldogulni térképezés nélkül. Sajnos, a „staff in hole opens pit" megfejtésére nem jöttem rá, így nem tudtam legyőzni a láthatatlanná váló papot. Ha esetleg valaki továbbjutott, szívesen várom a tippeket...

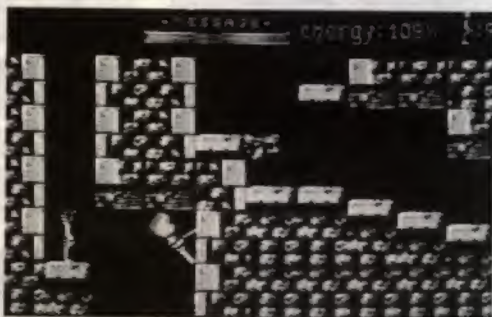
SZUBJEKTÍV

A játék hatalmas mennyiségű (és nagyon jó) grafikát tartalmaz. A koncepció, a játék is jó lenne, ha a feladatot hozzáértő programozókra bízták volna. Az állandó töltögetés miatt a játék Amigán már eleve élvezhetetlen, ha nincs winchesterünk. A figuránk gyakran beragad a falba (főleg a labirintusban), így vissza kell töltenünk az előző állást. Ahányszor bemegyünk egy ajtón és kijövünk, a szörnyek újratermelődnek. A sztori egyébként jó, de hát mindenki tudja, hogy van ez – sok játék után az apró bosszúságok olyan nagyra nőnek, hogy már a játszhatóságot veszélyeztetik. A PC verziót azért minden fantasy és kalandjáték-rajongónak tudom ajánlani.

Mike Murphy

PC / AMIGA		
GRAFIKA	88	Összesen
ZENE	60	72
JÁTSZHATÓSÁG	65	

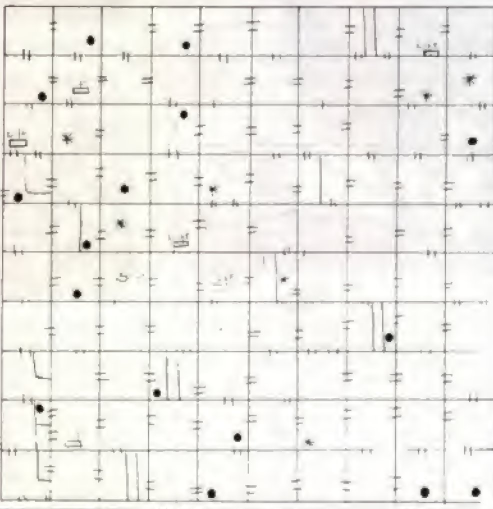
PHARAO'S REVENGE

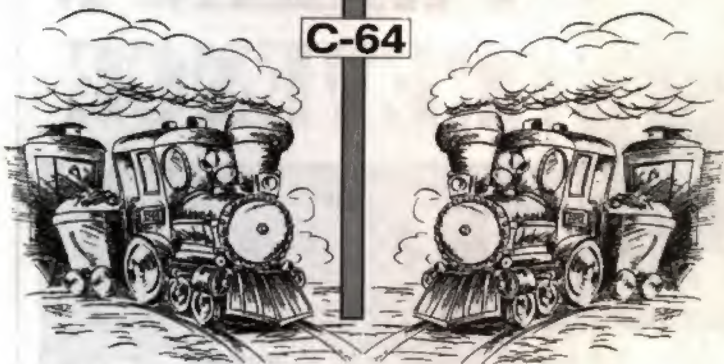


Jártál már a fáraók birodalmában? Ha nem, próbáld ki ügyességedet a Pharao's Revenge című játékban. Minden megtalálható benne, ami egy ilyen kalandhoz kell. Múmiák, kígyók, csapdák, liftek és ha ez még nem lenne elég, feladványokat is meg kell oldanod. Ezeket az elszórtan található táskákból (?) veheted elő. A kockákat úgy kell forgatnod, hogy az ábrák legyenek felül és a fejeket eltünteted. Csak az érvényes, amelyik táska nyitva marad. Ha végképp nem boldogulsz, a Space billentyű lenyomására újból folytathatod utadat. A köteleken csak akkor tudsz tovább mászni, a Tűz gomb megnyomásával, ha az emberke keze a kötélhez ér. Ha rosszkor nyomod, kezdheted a mászást elölről. Remélem a térkép segítségével könnyebben el fogsz igazodni a száz szobát tartalmazó piramisban úgy, hogy nem ér utol végzeted, a „Fáraó Átka"...

FOTÓ: C-64

P.P.Q.

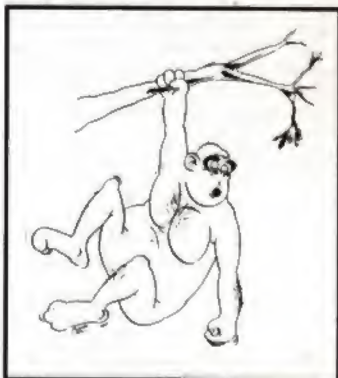




Volt egyszer, kétszer, ötször, tízszer egy TV-foci. Az elsőben két pálcikát mozgattunk egy széles rés előtt, egy nagyobbacska bogyót üldözve. Mindez persze fekete-fehérben. Mára sok minden megváltozott, csak egyvalami a régi: az alapötlet. A 92-es tévéfoci neve SMASH OUT, színei a szivárvány összes színében pompáznak, az ütők formatervezettek, a pályán űrhajók húznak el nehezítésképpen, minden izeg-mozog. Az ütőinkkel tudunk előre-hátra is járkálni a gól belövése érdekében. A röpködő tárgyakon a legváratlanabb irányba pattan meg a labda. Azt hiszem, máris túl sok szót vesztegettem a játékra, tehát térjünk át egy másikra.

A **TOKI** esetében valami a régi időkre emlékeztet. Azt hiszem a játék színvonala röppentett vissza 1984-be. Hiába jelent meg a TOKI a kilencvenes években egyre népszerűbb adathordozón (cartridge-on), ez még nem biztosíték a sikerre. Ahhoz képest, hogy egy elvileg 64Kb-os tárkapacitással dolgozó cartridge-ra írták meg, nem sok látszik ebből a játékon. Egyszerű mászkálós-ügyességi anyag, elnagyolt, korántsem jópofának mondható sprite-okkal, kellemetlen háttérgrafikákkal. Az egyetlen erénye az, hogy tényleg ügyesnek és kitartónak kell lennie annak, aki végig akarja nyomni a játékot. Úgy látszik az Ocean csillaga 64-en leáldozóban van.

A mostani Érkezési oldal az emlékezés jegyében fogant, az már biztos. Gondolom mindenkiben él még a Blue Max nevű ősrégi anyag emléke. Bennem legalábbis rögtön ez merült fel, mikor megpillantottam a **BLUE BARON**-t. Semmi csicsázás,



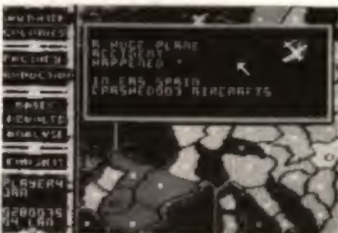


TOKI (C-64)

BLUE BARON (C-64)



SCENARIO (C-64)



semmi erőlködés: a programozók nem akarták túllihegni a dolgot, csak egy egyszerű repcsis lövöldözést akartak összehozni. Szerintem nagyon cuki a játék, nem foglal sok helyet, ráérő időben pedig el lehet hülyéskedni vele néhány percet. Felszállás után lövöldözzünk, kacskaringózzunk, bombázzunk, ahogy a csövön kifér. A végrehajtandó feladatot a szintek elején meghatározza a program. Csak egy bombát tudunk egy felszállással felvenni, úgy-hogy ügyesen dobáljuk! Ha célt tévesztünk, vissza kell mennünk a bázishoz. Közben persze ne kíméljük a léghajókat sem. Ja, a level-kódok: COOL, PETS, WILT, GAME, LOST.

Most néhány nyúlfarknyi hír: a taktikai/stratégiai játékok szerelmesei meg fognak veszni a **SCENARIO** nevet viselő új játékért, amely valamikor az 1920-as években játszódik Európában. Területfoglalások, kolonizálás, iparfejlesztés, forradalmak leverése; minden ami szem-szájnak ingere.

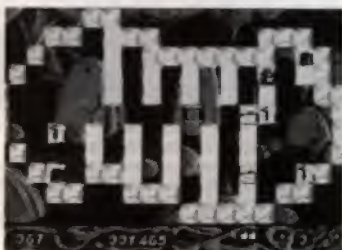
Megjelent a **STONE AGE**, ami Amigán már egy hónapja arat, s most C64-en is hozzáférhető. Remek logikai játék, ami nagyon kemény fejtörést igényel, igazi csemege a stílus szerelmeseinek. Hosszú elmélkedést igényel, míg eljutunk a kiindulási pontról sárkányunk barlangjába, az egyirányú liftek felhasználásával.

Még egy frappáns logikai anyag került a kezembe az utolsó pillanatban. A neve **12 O'CLOCK**, ami híven kifejezi a játék célját is. A kilenc óra mindegyikét 12 órára kell beállítani, a mellettük lévő tekerők és a közöttük lévő szabályzók segítségével. Ez



E. T.'S RUGBY (C-64)

STONE AGE (C-64)



sem primitív feladat, könnyedén leizzad három kilót az ember, mire összehozza a dolgot.

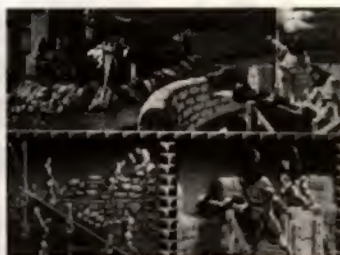
Végül még egy kellemes színfolt. A játék az **E. T.'s RUGBY** névre hallgat. Semmi köze nincs ET-hez, azt viszont nem tudom, hogy melyik rögbisztárról kapta a nevét a program. Első ránézésre egy kicsit kezdetlegesnek tűnik a menürendszere, de az opciók beállítása után remek játékban lehet részünk. A program teljes mértékben követi a rögbi szabályait, a játékosok irányítása pedig tényleg nem hagy semmi kívánnivalót maga után. Beállítható a rugások szöge, a taktika a felállásnál, videóra vehető a lejátszott játék (replay), stb. Kell-e ennél több? Azt hiszem, nem. Szerezd meg, ha nem akarsz lemaradni egy frankó anyagról!

Végszóként: a mostani Érkezési oldal azért lett ilyen meglehetősen rövid, mert jóp Jópár C64-es anyagot kiemeltünk belőle, hogy azokat nagy színes oldalakon mutassuk be, és ezzel is a 64-es tulajdonosok kedvébe járjunk. Reméljük nem bánják.

Zolee

FOTÓ: PC





FOTÓ: PC



Rampart

Nem is tudom, a játékok mely típusába soroljam ezt a most következőt. Egy kicsit hasonlít a Tetrisre, ám lövöldözni is kell benne, de leginkább gyors helyzetfelismerés és jó döntések kellenek hozzá.

Feladatunk tulajdonképpen egy középkori (ez nem teljesen biztos, hiszen a csatában tankszerű szerkezetek is felbukkannak) tengerparti vár megvédése. A játék minden fordulójában kapunk néhány ágyút, melyeket először el kell helyeznünk várfalainkon belül. Ezután következik a csata, melyben lehetőleg az összes ellenséges hajót el kell süllyesztenünk, a tankokat pedig ki kell lőnünk. Ehhez gyorsaságon kívül semmi másra nem lesz szükségünk. A csata végén pedig (amikor ellenfelünk erőt gyűjt a következő támadáshoz) a lerombolt várfalakat kell gyorsan rendbehoznunk. Ekkor a Tetrisben megszokott elemeket kell sorban várunk köré leraknunk úgy, hogy azok csak teljesen üres, füves területre kerülhetnek. Ha a falat egy szürke buckára tesszük, az rögtön tankká változik. Az építkezéssel igyekeznünk kell, hiszen ha a falak a rendelkezésünkre álló időn belül nem zárulnak be, a partit elveszítjük. (Az elemeket az egér jobb gombjával tudjuk forgatni, a ballal pedig letenni.) Ha ezután még marad időnk, az építkezéssel valamelyik szomszédos vár felé is terjeszkedhetünk. Így újabb várakat csatolhatunk területünkhöz, melyekért a plusz pontokon kívül a következő körökre egyre több újabb ágyút is kapunk.

Két vagy három játékos esetén a hadak egymás ellen szállnak harcba, s természetesen most a védekezés mellett a fő cél az ellenséges várak lerombolása lesz.

A program 256 színt használó grafikájával elég látványos. A megoldandó feladatok viszont egyszerűek, a különböző szintek csak az ellenséges hajók számában és gyorsaságában különböznek egymástól, így szerintem egy játékos esetén ezek a csaták csak egy rövid kikapcsolódást jelenthetnek majd egy-egy „nagyobb" játék szünetében. (PC)

Graeme Souness Soccer Manager



FOTÓ: C-64

A „C-64 gazdákat" már egy ideje elhanyagolták a menedzserprogramok készítői. Na de most végre vége a nélkülözésnek, ugyanis ez a szépen megrajzolt, jól kezelhető focimenedzser program biztosan mindenkinek kellemes szórakozást fog nyújtani.

A képernyőn legtöbbet egy szép nagy rajzot láthatunk. A játék különböző lehetőségeit az e körül megjelenő kis ikonok nyomkodásával érhetjük el, s minden művelet befejezése után ide jutunk vissza. De nézzük, mit tehetünk egyáltalán csapatunk érdekében:

Kezdjük a csapat összeállításával (kérdőjel). Itt az F betűk a 11 kezdőt, az S pedig 2 cserét jelzi. Ezeket a betűket a tűzgomb nyomogatásával tudjuk betenni, illetve kivenni.

A mérkőzést a játékoskijáró ikonnal kezdhetjük meg. Meccs közben beavatkozni nem tudunk, csak a gólhelyzeteket, az izgalmas pillanatokat látjuk kinagyítva (ezt a módot ki is kapcsolhatjuk – Highlights Off). A cseréket a szünetben intézhetjük el.

A mentőautóban a csapat sérültjeit látogathatjuk meg.

Üzleti dolgainkban három rajzocska áll rendelkezésünkre. A kávénál az első lapon csapatunk pénzügyi mérlegét találjuk, a többin pedig a játékosok listáját. Ebben minden ember neve mellett kora, pozíciója és ára látszik. Ha valamenyikükre rámutatunk, alul a két vízszintes sáv labdarúgónk ügyességét és erőnlétét mutatja. A font jelénél játékosokat vehetünk (Buy) és adhatunk el (Sell). Az emberekről mindkét listában a már előbb megismert adatokat találjuk meg. A bankot egy üzletember képe jelzi. Itt pénzügyi helyzetünket nézhetjük meg, illetve kölcsönt vehetünk fel. A kölcsön összegét egy számológépen kell bepötyögnünk, s a szám végét az = lenyomásával kell jeleznünk.

A nyomtatónál a bajnokság állását és a sorsolást nézhetjük végig. Végül a lemez-ikonnal természetesen a játék állását vehetjük lemezre, illetve tölthetjük be.

Szóval a játékban minden benne van, ami egy menedzserprogramhoz nélkülözhetetlen. Igaz a program kicsit elmarad az Amiga és PC nagyjaitól, de ha figyelembe vesszük a gépek közötti különbséget, egy szót sem szólhatunk. (C-64, Amiga)

UGH! és FUZZBALL

Olyan szűkös időket élünk, mikor egy-egy jó Amiga-C64 konverzió születése ritkaságszámba megy. Ezért is örültünk meg, mikor közel egyidőben két tutijó játék is megjelent Amigára és C64-re egyaránt.



FOTÓ:AMIGA

Az UGH! valódi „őskori" lelet a PlayByte-tól. Ők bebizonyították, hogy nem kell teljes képernyőt betöltő sprite-okkal, káprázatos színeket felvonultató grafikákkal elborítani a játékteret ahhoz, hogy valaki jól szórakozzon a játékukkal. A program főhősei borsszem nagyságúak, de tutibbak a legnagyobb sztároknál is. Feladatunk, hogy ősi „röpp-bringákkal" a platformok között a megfelelő helyre szállítsuk ősembertársainkat. Vigyázzunk, nehogy túl rázósan landoljunk a földön, mert ez egy élet vesztességet jelent. Ne tapossuk agyon a többi manuszt se, és figyeljünk a röpdöső madarakra, vagy dühödt dinoszauruszokra is. Az őscsajok fuvarozása akkoriban is nagy örömet jelentett, járjunk tehát mi is a gyengébb nem kedvébe. Ha valaki a vízbe pottyan, rövid ideig landolhatunk a vízen, hogy felvegyük őt. Ráérő időnk-



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: C-64



ben a kuksoló kavicsot dobjuk az almafára, hogy leverjük a gyümölcsét, amit falatozzunk be jóízűen. Amigán külön élményszámba megy a hangulatos bantu-muzsika, amit egy-egy UGH! nyögés tarkít. C64-en, a gép adottságainak köszönhetően, gyengébb egy fokkal a grafika, de semmivel nem rontja ez az élvezeti szintet. Nagy show, nehogy kihagyd!

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	99	
ZENE	85	
JÁTSZHATÓSÁG	98	
Összesen	97	

A másik kiszemelt játék még az UGH!-nál is jobban sikerült konverzió. A FUZZBALLS Amigán már néhány hónapja aratja a siker babérjait a legendás System 3 jóvoltából, ezért elhatározták a skacok, hogy átírják C64-re is. Csak így tovább, remek ötlet volt! Ilyen élvezetes ügyességi játékkal régen szórakoztam. Dióhéjban a történet: a gyakorló varázsló unalmában egy kincsesládikával szórakozik, amiből azonban apró bodor-bogyók (fuzzballs) ugrálnak elő, s lepik el a szobát. Megpróbálja visszaterelni őket a ládába egy varázslattal, de fordítva sül el a dolog: ő is lasztivá válik. Vezeklésképpen 50 pályán kell a fuzzokkal megküzdenie. Gügye történet, de kit érdekel, ha ász a játék? Faljuk be az összes kihelyezett elemózsiát, lőjük le a lasztikat, és gyorsan tapossuk is el őket. Ha nem vagyunk elég fürgék, a kis pattogó bogyókból izgágább és



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: C-64



FOTÓ: AMIGA

mérgesebb fuzzok lesznek, amiket már nem lehet egy lövéssel elkábítani! Ezek a kis punk-fuzzballok megérnének egy külön tanulmányt!

Amint a mellékelt képek is alátámasztják, rettentően meleg az anyag. Élvezetes, kitartást igénylő szintek, röhögtető csámcsogás-hangeffektek (Amiga), egyszerűen, de nagyszerűen kitalált figurák. Minden együtt van ahhoz, hogy sokáig emlékezetes legyen a játék. (95%)

Zolee

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	89	
ZENE	85	
JÁTSZHATÓSÁG	90	
Összesen	89	

Exkluzív

Nem lustálkodtak a magyar kódolók a nyári hőségben, legalábbis erre utal a szerkesztőségbe beérkezett számos színvonalas stuff.

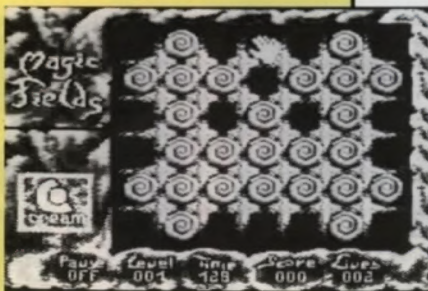
Először egy régi ismerőst köszöntök, alias Tajti Attilát. Mikor ezeket a sorokat olvassátok, addigra már az első játéka, a Connection/Gravity gazdára talált külföldön az 576 segítségével, és hamarosan hivatalosan is kapható lesz. Már újabb játékötletének megvalósításán dolgozik, amiből természetesen hozzánk juttatta el az első preview-t. A mostani játékának tök frappáns nevet eszelt ki: DO THE BALL MEN. Amilyen ötletes a név, olyan jópofa a játék. Kis labdafejeket kell adott számú mozgatással a helyükre huzogatnunk. Nemcsak a Play része tökéletes, hanem remek az Editor funkció is. Látszik, hogy nagyon kreatív a srác, eddig nem látott grafikai és programozási megoldásokat alkalmazott ebben az új anyagban is. A játék zenéjét és hangeffektjeit egy szintén ismert skac szerezte: Griff. Természetesen ezt a programot is sikeresen menedzseli majd az 576 KByte (C64).

Zavacki Ferenc Debrecenből szintén látványos demót küldött el hozzánk. Ő Amigán érzi otthon magát, ezen a gépen kódolt egy remekbeszabott logikai játékot, melynek a STONES nevet adta. Ha a nyomda is úgy akarja, akkor erről is láttok fényképet. Szintén tologatós kategória, de egy kicsit bonyolultabb a megszokottnál. Szép lett a grafika, és a zene is kellemesen cseng (egy németországi magyar guy munkája). Szerintem a középkategóriájú logikai anyagok sikervarományosa. (Amiga)

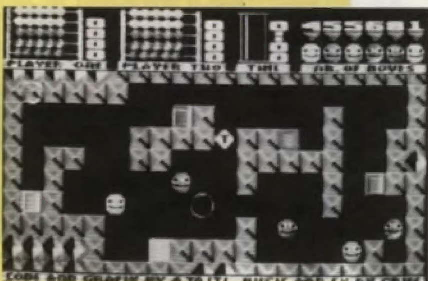
A magyar demo- és crackszíntéren ismerősen csengő név a HEADWAY. Szegedi banda, ügyeskezű programozókkal, grafikusokkal és zeneszerzőkkel. Tőlük két kész játék is érkezett: az egyik ROWDY, a másik MAGIC FIELDS névre hallgat. A változatosság kedvéért ezek is logikai stuffok, de a jobb fajtából valók. Mindkettő a bontogatós kategória képviselője. Az egyikben egy kis muksóval kell az egyforma köveket egymás mellé-alá rendezni, hogy azok elporladjanak. A másik egy meghatározott „ezt-leveszem-amaz-kinő-helyette" elven alapszik, ahol szintén az összes kirakott kő lebontása a cél. Az első közepes, a második viszont káprázatos grafikával készült, mindkettőpz fülbemászó zene dukál. (C64) Bravó fiúk, csak így tovább!

Ismételten felhívást intézünk minden vállalkozó kedvű fiatalhoz: bátran programozzatok, rajzolgassatok, ontsatok magatokból dallamos gépi melódiákat! Az 576 KByte segít forgalmazót találni elfekvő programjaitokra. A programok külföldi menedzselését vállaljuk. Nektek csak a pénzt kell kasszíroznotok. Várjuk színvonalas műveiteket az újság címére.

Zolee



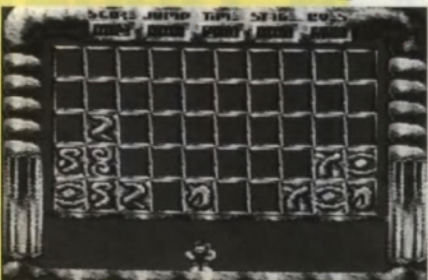
MAGIC FIELDS (C-64)



DO THE BALL MEN (C-64)



STONES (AMIGA)


ROWDY (C-64)





FOTÓ: PC

Veszélyben a föld – avagy a bőristenségek inváziója

Leather Godesses of Phobos 2

Nagy izgalommal vettem kézbe a Leather Godesses of Phobos 2-t. 15mb teljes képernyős vga-s grafika igen sokat ígért. Ráadásul az első percekben úgy tűnt nem egy „száraz" (herélt) játék, mert a központban a nők illetve a férfiak vannak. Sajnos kénytelen voltam rájönni, hogy az intim jelenetek csak háttér tevékenységek. A játék irányítása a lehető legegyszerűbb, mindenki könnyen rájön. Ha valakivel beszélünk, a fejét látjuk kinagyítva, s mellette a választható beszédtémák ikonjai (pl.: kéz: bemutatkozás stb.). A sztori igen blőd: egy űrlény a földre zuhan űrjárgányával, és segíteni kell őt, hogy visszajusson övéihez, illetve a földlakókat kell megvédeni a „bőristenségektől". A végkifejletre három út vezet: a férfi vagy a nő, illetve az űrlény irányításával. A nő és férfi közt gyakorlatilag nincs különbség, csak az intim részeknél. Tehát:

ZEKE, LYDIA

A játék elején a benzinkút elől indulunk. Menjünk be a kút garázsába, szálljunk be a kocsiba, s vegyük ki belőle a rádiótelefont, majd nézzünk be a motorházba, ahol az egyik nőci dolgozik (Zekével érdemes akcióba lépni...), s szedjük fel a motorházra kirakott csövet. Ha megvolnánk evvel, keressük fel Lydia testvérét, aki a Germánium alapú életformáról beszél nekünk, s annak tápanyagszükségletéről, stb. Menjünk le innen a laborba, és indítsuk be az esőcsináló gépet, majd hagyjuk el a házat. Érdemes betérni a professzor csillagvizsgálójába, ha már itt vagyunk és kukkolni a távcsövön. Ezután térjünk be a Bárba, s vegyük magunkhoz a vörösbort. Ezután menjünk a kajáldába (Dinner), s vegyük el a tálkát az asztalról, majd irány az orvos háza. Az ott álló szekrényből szedjük fel a ként, jussunk el a folyóhoz (a benzinkút után, balra). A meder megtelt vízzel, az esőcsináló gépnek köszönhetően, s szálljunk be a csónakba. A katonai bázis mellett kötünk ki, kiszállva a csónakból a kerítésen lévő lyukon másszunk be a bázis területére, s irány a kaszárnya. Nyissuk ki a szekrényt, vegyük ki belőle az egyenruhát, s öltsük fel. Menjünk ki, majd menjünk be az ezredes szobájába, nyissuk ki a fiókot, s vegyük ki belőle a kulcsot. Osonjunk be a vezérlőterembe, s olvassuk le a képernyőről a háromjegyű kódot, és a másik számot, amit a 4 jegyű kódhoz kell adni. Hagyjuk el a bázist, s keressük fel az ezredes házát, s nyissuk ki a kulccsal a szekretert, s vegyük ki belőle a rózsaszínű borítékot, olvassuk le melyik ku**a (kutya?) neve van feltüntetve rajta. Ezután menjünk el a bordélyházba, s hívjuk le a megfelelő gombbal az illető hölgyet. A borítékot megmutatva, átadja a bázison lévő széf nyitó kódját. Most kéne a gyári kézikönyv... hisz egy szót kapunk, amit azonosítani kéne egy négyjegyű számmal. Most térjünk vissza a bázisra, a laboratóriumba (ne feledjük magunkra ölteni az egyenruhát), és írjuk be a kódot, s vegyük fel a rádióaktív izotópot, majd hagyjuk el a bázist. Ha mindent jól csináltunk eddig, megjelenik Lydia és testvére. Ha a feltört verzióval játszunk, hiába várunk rájuk. Akinek birtokában vannak a kódok, és megjelent a másik két szereplő is, keresse fel Dealer Dan használt autókereskedését, ahol ott van Barth. Adjuk át neki az izotópot, s mixeljünk a tálba egy kis izét a borból, kénből, gumicsőből, s adjuk át neki. Most megjelenik egy mérges embertömeg. Menjünk be a bázisra, s üssük be a rádióadónkba a kódot, mire a tömeg elszéled. Menjünk vissza Barthhoz, aki átad nyolc dolgot nekünk, amiket be kell rakni a folyó mellett álló űrhajó műszerfalába. Irány a Planet X!

Barth

Barthtal merőben más a játékmenet: nyolc tárgyat kell összeszednünk az űrhajó elindításához. Először menjünk el a beomlott alagúthoz, és vegyük fel a táblát, majd irány a város, a seriff irodája. Menjünk be a cellába, vegyük fel a szappant, majd lőjünk egy lyukat fegyverünkkel a falon. Keressük meg a templom mellett a stop táblát, lőjük ki a fegyverünkkel, majd vegyük fel a táblát. Menjünk be a Dinnerbe, vegyük fel a tálból a szőlőt, majd keressük fel Lydia testvérét, adjuk oda neki a vasalóért cserébe a fegyverünket. Menjünk le a laboratóriumba, s kapcsoljuk be az esőcsináló gépet. Keressük meg az indián rezervátum kapuját, menjünk be a sátorba, vegyük ki az üveget a szemetesből, s nyomjuk meg a cola automata gombját, vegyük fel a pénzérmét, s keressük fel a zöldségkereskedőt. Adjuk oda neki a pénzt, s vegyük fel a tököt. Térjünk be a bárba, menjünk be a billiárdterembe, s lökjük be a golyókat a lyukba, majd vegyük fel a feketét. Keressük fel a használtautó kereskedést ahol várnak ránk barátaink. Kapunk kaját, s amikor eloszlik a tömeg, keressük fel űrhajónkat, s rakjuk be a nyolc tárgyat a műszerfalba, s irány a Planet X!

PLANET X & PHOBOS- a vége mindhárom esetben

A Planet X-en keressük meg a gyűléstermet, s vegyük magunkhoz a zöld lemezt és a láthatatlanság övet, majd repüljünk a Phobosra. Szabadítsuk ki a cellából a foglyokat, majd vegyük fel az övet, s lépjünk be a belső terembe, s használjuk a zöld lemezt (felveszi a beszélgetéseket). Amikor a Föld elfoglalásáról kezdenek beszélni, hagyjuk el a termet, s keressük a várakozó űrhajókat, s szálljunk be az elsőbe. Zárkózzunk be a WC-be, s várjuk meg amíg leszállunk a Földre. Gyorsan jussunk el a KACR rádióba, s helyezzük fel a lemezjátszóra a zöld lemezt, s nyomjuk meg a gombot. Így az egész város hallani fogja a lemez tartalmát, s a Phobosiak elmenekülnek... Kérem, ez a vége...

Koronczai Gáspár

PC	
GRAFIKA	89
ZENE	80
JÁTSZHATÓSÁG	98
Összesen	92